

Komputer

Świat

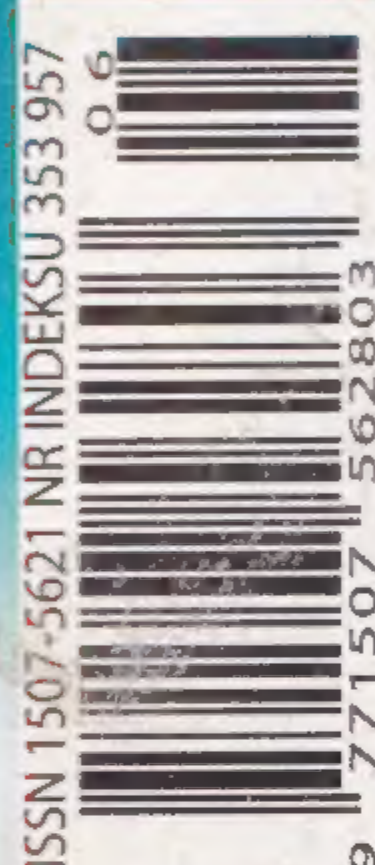
www.ks gry.pl

nr 6/2008 czerwiec

TYLKO
6⁹⁰
(w tym 7% VAT)
zł

GRY

TEMAT NUMERU



ZRĘCZNOŚCIOWA

Assassin's Creed

Wersja reżyserska

WIELKI TEST + SPOSÓB UKOŃCZENIA CAŁEJ GRY

HIT MIESIĄCA



STRATEGICZNA

Command & Conquer 3

Gniew Kane'a

PRZEGLĄD

Guinness

i gry komputerowe
Najciekawsze
rekordy!



PRZEGLĄD

Klawiatury

dla gracza

Wybieramy najwygodniejsze



The
Kings
of the
Dark Age

Pizza
Commander

PEŁNE WERSJE



STRATEGICZNA

The Kings of the Dark Age



Pizza Commander

ZRĘCZNOŚCIOWA

DODATKOWO

DEMA: UEFA EURO 2008
MORTYR: OPERACJA SZTORM
PENUMBRA: BLACK PLAGUE
EXTRA: FILMY | ŁATKI | TAPETY

TOTALNA NOWOŚĆ!

Teraz specjalnie dla graczy
seria eXtra Klasyka
w efektownym wydaniu
i trzech różnych odsłonach:
HIT, GOLD i DODATEK



SERIE
POLECAJĄ:

4

CD-ACTION



PLANETA.fm

onet.pl

PROFESJONALNA POLSKA WERSJA
JEZYKOWA I DYSTRYBUCJA W POLSCE
CDPROJEKT

gram.pl

JUŻ W SPRZEDAŻY

© 2008 CD Projekt Sp. z o.o. eXtra Klasyka, XK HIT, XK DODATEK, XK GOLD są znakami towarowymi należącymi do CD Projekt Sp. z o.o. Wszystkie inne znaki towarowe, logotypy, nazwy, wzory i wizualizacje podlegają ochronie i zostały wykorzystane za zgodą uprawnionych podmiotów. Wszelkie prawa zastrzeżone.

ODJAZDOWE WYDANIE SERII

EXTRA KLASYKA



EXTRA KLASYKA

LEGENDARNE HITY I ZESTAWY GIER
W SUPER WYDANIU Z MATERIAŁAMI
DODATKOWYMI ZA JEDYNE **26,99 zł!**

EXTRA KLASYKA

DODATKI DO NAJLEPSZYCH GIER
KOMPUTEROWYCH Z SERII XK HIT
W SUPER CENIE TYLKO **14,99 zł!**

EXTRA KLASYKA

NAJLEPSZE GRY KOMPUTEROWE
W DOSKONAŁYM WYDANIU
I NISKIEJ CENIE TYLKO **19,99 zł!**

Pełną listę gier z serii XK HIT, XK GOLD i XK DODATEK znajdziesz na stronie xk.cdprojekt.pl

NOWOŚCI NA HORYZONCIE

9 Kompania	6
ASUS eee PC 900	8
Doniesienia	6
Europa Universalis III: In Nomine	8
Iron Man	8
Pamiętaj o pamięci	6
World in Conflict: Soviet Assault	6

NOWOŚCI PRZED PREMIERĄ

Penumbra: Black Plague	10
Rainbow Six Vegas 2	12

TESTY TEMAT NUMERU

Assassin's Creed: Wersja reżyserska	16
---	----

TESTY HIT MIESIĄCA

Command & Conquer 3: Gniew Kane'a	20
---	----

TESTY PREMIERY

Experience 112	26
Frontlines: Fuel of War	22
Imperium Romanum	36
Mortyr: Operacja Sztorm	34
UEFA Euro 2008	30

TESTY GRY DLA DZIECI

Kroniki Spiderwick	38
--------------------------	----

TESTY REEDYCJE

Half-Life 2 Episode Pack	40
Portal	40
Team Fortress 2	40

RYNEK PRZEGLĄD

Najniższe ceny gier w numerze, adresy i kontakty do polskich wydawców oraz najlepsze gry w swoich gatunkach	42
Guinness ogarnia gry komputerowe: przedstawiamy najciekawsze rekordy związane z grami	44

SPRZĘT PRZEGLĄD

Przegląd klawiatur dla graczy	46
Apollo AP-950 Vivo	49
Gigabyte GeForce 9600 GT	48
Gigabyte GeForce 9800 GX2	48
LG Flatron W2242T	49

NASZE DVD INSTRUKCJA

The Kings of the Dark Age	50
Pizza Commander	52
Wersje demonstracyjne	54

POMOC TEMAT NUMERU

Assassin's Creed: Wersja reżyserska. Pokazujemy wszystkie rodzaje misji i wszystkie cele Altaira	56
--	----

POMOC HIT MIESIĄCA

Command & Conquer 3: Gniew Kane'a. Podajemy nie tylko podstawy rozgrywki, ale również sposób przejścia czterech ostatnich, najtrudniejszych misji	60
---	----

POMOC TAJNE KODY

Tajne kody do pięciu popularnych gier	64
---	----

POMOC LISTY

Odpowiadamy na problemy zgłaszane nam przez czytelników za pomocą listów, maili i naszej strony internetowej	66
--	----

OD REDAKCJI

Drodzy Czytelnicy!

Czekaliśmy długo, niektórzy kupili nawet Xboxy 360 specjalnie po to, żeby zagrać, ale wreszcie jest: Assassin's Creed na pecety, od razu w wersji reżyserskiej, z bardzo dobrą, dojrzałą aktorsko polską wersją. Ktoś może narzekać, że w zasadzie w tej grze robi się w kółko to samo, ale tętniące życiem średniowieczne miasta sprawiają kolosalne wrażenie, tak samo jak przemyślana, choć mocno zakręcona fabuła. Wszystkie plusy i minusy tego symulatora średniowiecznego zabójcy wyliczamy w wielkim teście na stronie 16. A jeśli mamy problem z usunięciem któregoś celu czy rodzajem misji, warto sięgnąć do kompletnego poradnika na stronie 56.



Jakub Kowalski
z-ca red. naczelnego

Ten miesiąc dobry jest dla miłośników wszystkich rodzajów gier. Amatorzy wybuchów całym konkretnie sobie postrzelają we Frontlines (test na stronie 22), sportowcy poprowadzą Polskę do Mistrzostwa Europy w nowej UEFIE (strona 30), ale najlepiej mają przygodówkowcy, bo Experience 112, testowane na stronie 26, znieca strąca z piedestału Mysta IV i staje się najlepszą grą tego gatunku!

W dziale sprzętowym przyglądamy się tym razem klawiaturom dla graczy (strona 46), a w Rynku na stronie 44 zaglądamy do growej książki rekordów Guinnessa i pokazujemy najciekawsze osiągnięcia.

Życzymy przyjemnej lektury!

**GRY dla dzieci
Największe przeboje
już w kioskach!**



Do sprzedaży trafiło właśnie pierwsze wydanie naszego nowego pisma! GRY dla dzieci: Największe przeboje zawierają opisy najciekawszych gier dla dzieci będących w sprzedaży na naszym rynku. Dzięki temu bez trudu można wybrać coś odpowiedniego zarówno dla chłopca jak i dziewczynki, w wieku ośmiu czy też czternastu lat, mi-

łośnika przyrody jak również amatorki mocnych wrażeń. Co więcej, da się też samemu sprawdzić wiele z tych gier, ponieważ na dołączonej do pisma płycie DVD znalazły się wersje demonstracyjne aż 20 dziecięcych przebojów! Na najmłodszych graczy czeka też wielki konkurs z 60 cennymi nagrodami. A wszystko to za 9,90 złotych!

Tabelki: jak je odczytać

Od poprzedniego numeru wprowadziliśmy wiele zmian, zbliżając GRY do tego, czego oczekują czytelnicy. Jedną z nowości są działy sprzętowe. Nasi eksperci w minitestach sprzętowych i przeglądach piszą, co sprawdza się w użyciu, bez kilobajtów technobekotu. Wierzymy, że taki sposób, zbliżony do tego, który stosujemy przy ocenianiu gier, spodoba się wam.

Największa zmiana to nowa, lepsza i bardziej precyzyjna tabelka testowa. Podajemy mierzalne parametry, oceniając je w szkolnej skali od 1 do 6 i dając im określoną wagę.

LOST: ZAGUBIENI

Tytuł i wersja językowa



W grze jest kilka naprawdę krwawych momentów. Choć przez większość czasu na ekranie nie dzieje się nic strasznego, treść jest chwilami dość drastyczna.

wymagania minimalne
procesor 2 GHz, 1 GB RAM,
karta graficzna 128 MB,
napęd DVD

wymagania zalecane
procesor 2 GHz, 1 GB RAM,
karta graficzna 128 MB,
napęd DVD

CENA 99,90 zł

- ◆ Pudełko polskiej wersji gry
- ◆ Ocena PEGI i komentarz do niej. Instytucja PEGI opiera się na raportach wydawców, więc czasem zawartość gry różni się od oceny PEGI. Sprawdzamy na własne oczy, czy ocenę przyznano słusznie
- ◆ Wymagania zalecane i minimalne
- ◆ Cena gry

Grywalność 50% 3

◆ Grywalność ma wagę aż 50%, to subiektywna ocena gry wystawiana przez testującego i weryfikowana przez resztę redakcji. Używamy ocen szkolnych, jedynka to grywalność niedostateczna, a do celującej aspirują nieliczne tytuły

Jakość gry	25%	4,00
grafika	15%	3
dźwięk	5%	5
wersja polska	5%	6

◆ Jakość gry - na ten element oceny składają się trzy czynniki, też oceniane subiektywnie. Grafikę oceniamy od strony technicznej i estetycznej, tak samo jak dźwięk. Jakość wersji polskiej też jest ważna: lokalizacje kinowe nie mogą dostać oceny wyższej niż bardzo dobra

Obsługa gry	15%	2,40
regulowany stopień trudności	5%	1
możliwości konfiguracji gry	5%	3
zapis stanu gry	5%	3

◆ Obsługa gry to kategoria obiektywna

regulowany stopień trudności

- 1 brak możliwości zmiany
- 3 dwa poziomy trudności
- 4 trzy poziomy trudności
- 6 więcej niż trzy poziomy trudności

możliwości konfiguracji gry

- 1 brak jakiegokolwiek konfiguracji
- 2 dziesięć opcji albo zewnętrzny program
- 3 standard to 11 do 15 opcji w menu
- 4 od 16 do 20 opcji

5 od 21 do 25

6 powyżej 25 opcji i funkcja automatycznego dostosowania ustawień do naszego peceta

zapis stanu gry

- 1 brak zapisów
- 2 punkty kontrolne i zapis po misji
- 3 zapis stanu gry tylko w punktach kontrolnych
- 4 zapis stanu gry w wyznaczonych punktach, do których można wracać
- 5 zapis stanu gry w dowolnych miejscach, brak automatycznych zapisów
- 6 zapis stanu gry w dowolnych miejscach, są automatyczne zapisy

Sprawy techniczne	10%	4,40
jakość programu instalacyjnego	3%	4
jakość pomocy wydawcy	4%	5
uciążliwość zabezpieczeń	3%	4

◆ Sprawy techniczne

jakość programu instalacyjnego

- 1 brak instalatora
- 2 automatyczne rozpoczęcie instalacji
- 3 zwykły, zautomatyzowany instalator, brak możliwości wybrania katalogu docelowego
- 4 możliwość wybrania katalogu docelowego
- 5 możliwość wybrania katalogu i typu instalacji
- 6 możliwość wybrania katalogu docelowego i typu instalacji plus minigra przy instalacji

jakość pomocy wydawcy

wynika z testu wydawców, przeprowadzanego raz na 12-18 miesięcy

uciążliwość zabezpieczeń

- 1 konieczność posiadania łącza do internetu
- 2 gra potrzebuje internetu przy instalacji
- 3 gra wymaga płyty w napędzie
- 4 wymaga płyty w napędzie, można instalować okrojone wersje na innych komputerach
- 5 wymaga płyty w napędzie, można instalować pełne wersje na innych komputerach
- 6 nie wymaga płyty w napędzie

Ocena częściowa 3,30

◆ Ocena częściowa - średnia ważona z tabeli

Dodatkowe ujemne/dodatnie punkty

◆ Dodatkowe punkty - wszystko, co się nie mieści w powyższych kategoriach

Ocena jakości dostateczna 3,30

◆ Ocena jakości - ogólna ocena podsumowująca wszystkie powyższe punkty

Cena/jakość dostateczna

◆ Cena/jakość - czy gra warta jest pieniędzy, jakie trzeba za nią zapłacić. Wynik dzielenia ceny przez jakość oceniamy według następującej skali: powyżej 50 - niedostateczna; od 40,01 do 50 mierna; od 30,01 do 40 dostateczna; od 20,01 do 30 dobra; od 10,01 do 20 bardzo dobra i od 0 do 10 celująca. Grom miernym i reedycjom obniżamy ocenę o punkt, niedostatecznym - o dwa



Zdaniem autora: Zawiodłem się na komputerowej wersji Lost i nie zmienia tego nawet zakończenie. Ta gra zamiast zagłębiać się w mistykę wyspy, tylko się po niej prześlizguje. Bierze dekoracje i aktorów, ale nie bierze ducha. A jako gra zawodzi, bo jest zbyt prosta, zbyt liniowa i zdecydowanie za krótka.
Tadeusz Zieliński

◆ Zdaniem autora - to miejsce, w którym dochodzi do głosu indywidualizm testujących

NA DVD: PEŁNE WERSJE GIER PO POLSKU!

Komputer GRY nr 6/2008

PEŁNA WERSJA

Pizza Commander

WERSJE DEMO

- Europa Universalis: Rome
- Mortal Kombat: Sztorm
- Penumbra: Black Plague
- Sherlock Holmes kontra Arsène Lupin
- UEFA Euro 2008

PEŁNA WERSJA

The Kings of the Dark Age

W tym miejscu powinna znajdować się płyta DVD.
Jeśli jej nie ma, zwróć się do sprzedawcy.

DONIESIENIA

Gra o wiedźminie dotychczas kojarzyła się wyłącznie z fabularną produkcją stworzoną przez CD Projekt Red Studio na pecety. Niedawno się obiegła jednak sensacyjna wiadomość: będzie jeszcze jedna gra o wiedźminie, odpalana w przeglądarkach internetowych! Obecnie przechodzi fazę testów beta.

Dave Jones, jeden z twórców Grand Theft Auto, tworzy wieloosobową grę sieciową w klimatach uliczno-gangsterskich. Nazywa się APB i ma być w niej to co w słynnej serii Rockstara: pościgi, walki, kradzieże. Patrząc na popularność gatunku, wróżymy sukces.

Seria NBA Live 08 zagna się z pecetami. Po latach dostarczania świetnej jakości, bardzo efektownych koszykówki EA Sports będzie je produkować tylko na konsole. Powodem jest oczywiście za niska sprzedaż – w USA w takie gry gra się niemal wyłącznie na PlayStation 3 i Xboxie 360.

Mamy świetną wiadomość dla fanów serii Quake. Jej producent, id Software, zamierza opublikować darmową edycję swojej flagowej strzelaniny! Jaki jest w tym haczyk? Zamiast za nią płacić, będziemy oglądali reklamy – zarówno na stronie startowej (uruchamiać będzie się z przeglądarki) jak również w trakcie zabawy. Twórcy planują na przykład nazywanie przedmiotów czy map tak, jak chcą sponsorzy. Oby udało im się to zrobić bez nadmiernej nachalności. Rozgrywka ma zostać zaprojektowana tak, by przypominać Quake'a III, wciąż bardzo popularnego i grywalnego.

Zakończyły się prace nad świetnie zapowiadającą się grą sieciową Age of Conan, co oznacza, że pojawi się na rynku wcześniej niż jej największy rywal, nowy dodatek do WoWa. Dobry moment, sieciowcy są wygłodniali!

Gran Turismo 5, rewelacyjny symulator samochodów z PlayStation 3, być może będzie miał wersję pecetową. Byłby to ewenement, gra od wielu lat jest wydawana wyłącznie na konsole Sony.

Zapowiedziano Penumbra: Requiem – dodatek do kapitalnej gry przygodowej Penumbra: Czarna plaga. Fanów ucieszy przede wszystkim obietnica ostatecznego wyjaśnienia pokręconych wątków z poprzednich dwóch części serii. Aby tego dokonać, Philip – główny bohater – spotka się z ludźmi ze swej przeszłości. Czy będzie im jednak mógł ufać? Czy odkryje, co jest, a co nie jest prawdą? Czy nie zwiódą go jego własne myśli?

9 KOMPANIA

| STRATEGICZNA | Ma to być połączenie gier Jagged Alliance i World in Conflict. Ambitny plan, biorąc pod uwagę, że jej rosyjscy twórcy nie podbili nigdy list przebojów.

Tytułowa kompania złożona z samych rekrutów walczyła podczas radzieckiej inwazji na Afganistan. Kulminacją będzie misja ze stycznia 1988 roku, kiedy to 39 żołnierzy wpadło w zasadzkę przygotowaną przez 400 pakistańskich i afgańskich bojowników. Brońąc się dwa dni, stracili tylko sześciu ludzi, a 28 zostało rannych.

Akcja toczyć się będzie w dwóch trybach: taktycznym, w którym na mapie wybieramy bitwy i będziemy kierować wojskami, oraz taktycznym przypominającym strategię czasu rzeczywistego. To, czym gra się ma wyróżniać, jest prawie



Oby twórcy poprawili grafikę, na razie wygląda to, jakby dziecko bawiło się żołnierzami

filmowe podejście do żołnierzy (tytuł nawiązuje do znanego rosyjskiego obrazu). Wielką rolę odegra morale, odrębne dla każdego z komandosów, oraz szczegółowy system obrażeń. Żołnierze zostaną

ranni, zamiast ginąć od razu, co zmniejszy ich zdolność do walki, a pojazdy da się uszkodzić tak, by spowodować, że staną się bezużyteczne, nie niszcząc ich jednak całkowicie. Planowane jest ponad 80 typów jednostek. Oby tylko gra była zgodna z prawdą historyczną, bo konflikt w Afganistanie wciąż budzi wiele emocji.



Termin: czerwiec 2008

Strona www: <http://www.ndgames.ru/catalogue/?9thcompany>

WORLD IN CONFLICT SOVIET ASSAULT



Bojowe helikoptery Cobra walczyły w Wietnamie, ale nigdy nie było okazji sprawdzić je praktycznie przeciwko Rosji, teraz da się to zrobić wirtualnie

| DODATEK DO GRY STRATEGICZNEJ | Wbrew wcześniejszym zapowiedziom World in Conflict nie obejmował kampanii Związku Radzieckiego. Gra jest dobra i bez niej, ale jej twórcy chcąc wywiązać się z obietnic, w październiku wprowadzą do sprzedaży pakiet misji sowieckich taniej, niż gdyby był to dodatek. Niestety nie będzie tu opowiedzianej nowej historii, ra-

czej polatane zostaną dziury fabularne podstawowej wersji. Pojawiają się także nowe postacie, poziom trudności (wrogowie wreszcie będą korzystali ze specjalnych zdolności) i jednostki. Na przykład samoloty transportowe, potrafiące lądować na wodzie, idealne do błyskawicznych desantów. Nie będzie jednak żadnych nowych map do gry wieloosobowej.



Termin: jesień 2008

Strona www: <http://www.massgate.net/>

PAMIĘTAJ O PAMIĘCI

| PAMIĘĆ RAM | Firma OCZ należąca do liderów w produkcji układów pamięci dla graczy, zaczyna produkcję najszybszych na rynku zestawów o pojemności 2 GB RAM o nazwie OCZ 4 GB DDR II 1150 FLEX II CL5. Kości sprzedawane są podwójnie, czyli razem jest to 4 GB – idealnie dla następcy Crysisa. Sprzęt jest szybki jak Formuła 1 – taktowany pamięcią 1150 MHz, z opóźnieniami 5-5-5-18 (dla laików: to bardzo dobre wyniki), zadowolą nawet najbardziej wymagających. Oczywiście ich cena (530 złotych) też jest przewidziana tylko dla nich. Co ciekawe, pamięć grzeje się tak mocno, że jej potężne radiatory uniemożliwiają zamontowanie w dwóch gniazdach pamięci obok siebie. Pozostaje jeszcze odwieczny problem z Vistą, która nie jest w stanie zaadresować pełnych czterech gigabajtów... no, ale lepsze trzy z kawałkiem niż dwa!



Szybka pamięć jest w stanie przyspieszyć działanie komputera o kilka procent



Termin: już są

Strona www: <http://www.ocz.com.pl>

HORROR W SERCU MANHATTANU

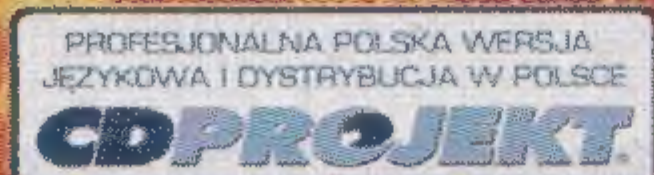
ALONE IN THE DARK

„Można tylko wstrzymać
oddech z zachwyty”
– Play 09/2007

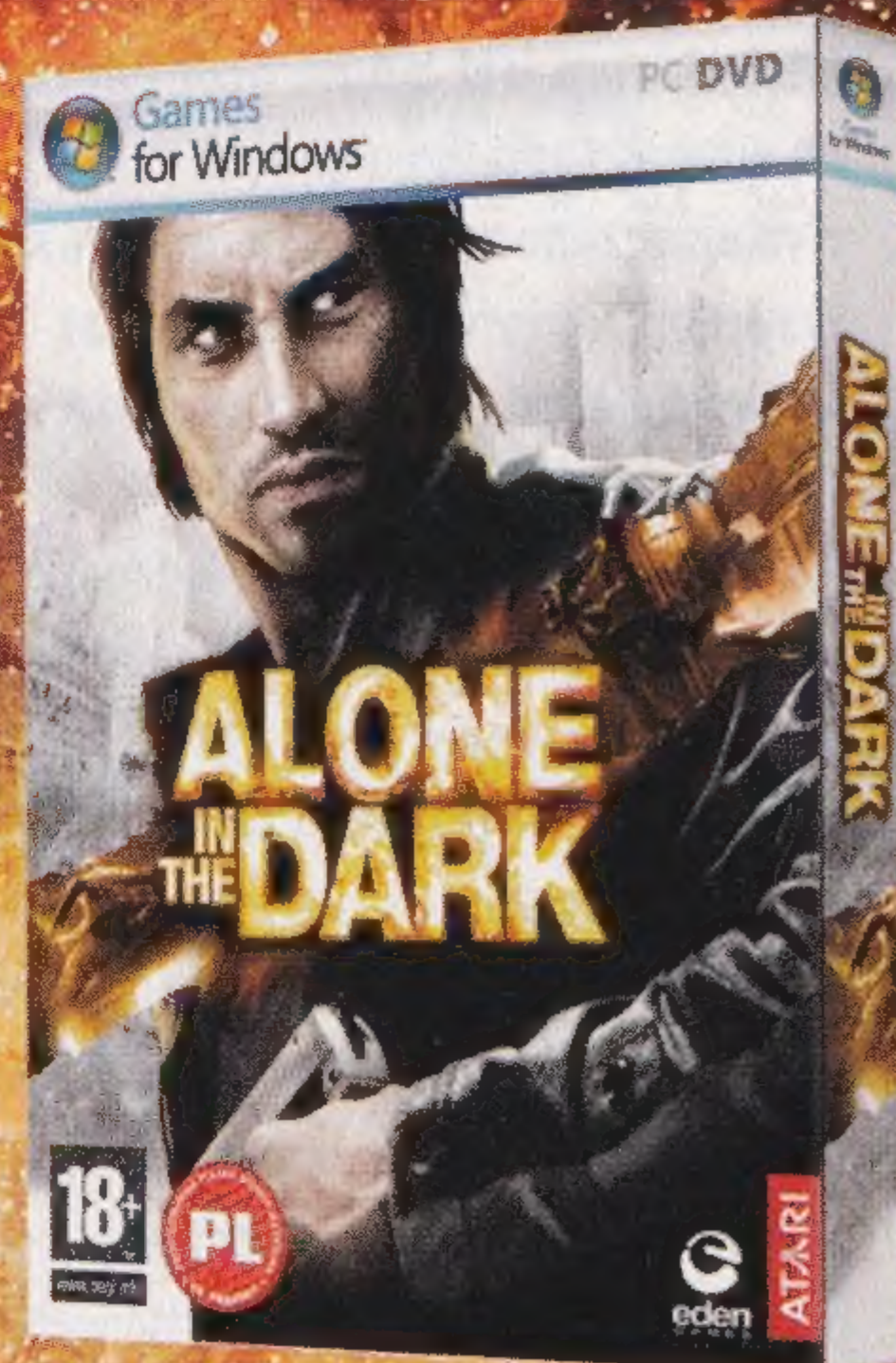
Premiera – 25.06.2008*



ATARI



onet.pl



© 2008 Atari Interactive, Inc. Atari oraz logo Atari są znakami handlowymi Atari Interactive, Inc. Alone in the Dark jest zarejestrowanym znakiem handlowym Infogrames Entertainment SA w USA i innych krajach. Wykorzystuje Bink Video. Prawa autorskie © 1997-2008 RAD Game Tools, Inc. Wykorzystuje Havok™ Physics. Prawa autorskie © 1999-2008 Havok.com Inc. (i jego licencjonariuszy). Wszystkie prawa zastrzeżone. Więcej informacji na www.havok.com. Wszystkie pozostałe znaki handlowe są własnością swoich właścicieli.

* Gry komputerowe są wyjątkowo złożonymi produktami, a daty ich wydania zależą od wielu czynników, często leżących poza CD Projekt. Z tego względu prosimy pamiętać, że data premiery może ulec zmianie. Data premiery zostanie ostatecznie potwierdzona, gdy polska wersja gry trafi do tłoczni.

WZLOTY

Dziewięciocyfrowe Simsy

Wielki dzień dla The Sims: Electronic Arts ogłosiło, że na całym świecie rozeszło się już ponad 100 milionów gier z tej serii! To stawia Simsy na nadzwyczaj wysokim miejscu pod względem liczby sprzedanych egzemplarzy, poza zasięgiem większości konsolowych przebojów, chociaż honor należy oddać wąsatemu hydraulikowi Mario, który trafił do ponad 150 milionów nabywców. Ale miał przewagę czasową i ilościową. Simsy to fenomen i ewenement, a taka imponująca liczba dobrze wróży nadchodzącej części trzeciej.

Można Simsów nie lubić, można uważać, że w tej grze nie robi się nic ciekawego, że nie ma w niej fabuły ani głębszego sensu, jednak kiedy już wciągniemy się w ten tak dziwny (bo normalny) świat, okazuje się, że trudno się z niego wyrwać. Sukces Simsów wymyka się jakimkolwiek analizom, ale jest ogromny, tak samo jak nasza radość z tego, że pecetowa gra może się tak dobrze sprzedawać: wystarczy ją tylko dobrze wymyślić. Potencjał The Sims 2 został do cna wyeksploatowany dodatkami, więc z tym większą niecierpliwością czekamy na trzecią część, która ma szansę całkowicie zmienić obraz gry. Czy na lepsze? Czas pokaże, dzisiaj jednak wiadomo jedno: ta gra sprzedaje się jeszcze lepiej od poprzedniczki.

UPADKI

Rock Band w Europie niemal dwa razy droższy

Rock Band to gra konsolowa, w której tak jak w Guitar Hero śmigamy na aż dwóch wiosłach, trzeci członek naszego zespołu śpiewa zupełnie jak w Singstarze, a czwarty bębni na plastikowych bębenkach. Brzmi kapitalnie i taka jest też ta gra, niestety jednak jej europejska premiera nie dość, że opóźniona, to jeszcze odbywa się w nieprzyjemnej atmosferze. Otóż Rock Band został wyceniony na 169 euro, podczas gdy w USA kosztuje 169 dolarów. Różnica kursowa w wypadku obu walut (bardzo istotna, euro jest o 60 procent droższe od dolara) została pominięta.

Wy tłumaczono to słabo: przedstawiciel Harmonix, autorów gry, powiedział, że w Europie elektronika jest droższa, wyższe są też koszty logistyki.

Harmonix wygrywa nagrodę w kategorii beznadziejnych wyjaśnień. Wyższa cena ich gry podyktowana jest w rzeczywistości wyłącznie chęcią podbicia całkiem już pokazanego wyniku finansowego (gra w USA, zwłaszcza dodatkowe piosenki do niej, sprzedaje się kapitalnie). Na koniec jeszcze zgnila wisienka na tym skisłym torcie: w związku z tak wysoką ceną i spodziewanym niskim popytem, gra na 90 procent nie pojawi się w oficjalnej sprzedaży w Polsce. Dziękujemy bardzo, Harmonix, idziemy grać w Guitar Hero!

ASUS EEE PC 900

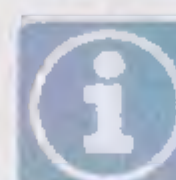
| KOMPUTER PRZENOŚNY | Spełnione marzenie tych, którzy od lat pragnęli kupić przenośny komputer, ale nie stać ich na wydatek kilku tysięcy złotych. Asus wprowadza na rynek (na razie światowy, do Polski później) swój ultramobilny, tani, ale nowoczesny laptop z serii Eee PC.

Ma on tylko 22,5 cm szerokości, 17 cm długości, ekran o przekątnej prawie 9 cali wyświetlający obraz w rozdzielczości 1024x600 pikseli, procesor Intel 900 MHz (starym grom to wystarczy), 2 GB RAM DDR2, zinte-

growaną kartę graficzną i 12 GB miejsca na dysku, z czego 8 GB w postaci pamięci flash. Ma też wbudowaną kamerę 1,3 megapiksela i mikrofon, więc można go używać jako komunikatora, w czym pomaga wbudowane WiFi. Obsługuje karty SD, ma trzy wyjścia USB i na bateriach działa ponad trzy godziny. Świetny wynik. A teraz najlepsze: waży niecały kilogram.

Funkcjonalny, mały, lekki laptop za tysiąc złotych. Już wkrótce w Polsce, choć cena w naszym kraju może być niestety wyższa

Touchpad odczytuje kilka ruchów palca naraz (jak iPhone), więc można na przykład powiększać obraz, kładąc na nim palec środkowy i wskazujący i rozszerzając je. A to wszystko za około 1000 złotych. Niewiarygodna cena!



Termin: jesień 2008
Strona www.asuseeepc.pl

EUROPA UNIVERSALIS III: IN NOMINE

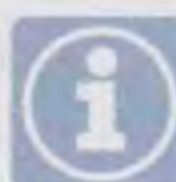
| STRATEGICZNA | In nomine po łacinie znaczy „w imię” (czegoś). Podtytuł dodatku do Europy Universalis III prawie nic więc nie mówi. Okazuje się jednak, że główną cechą gry będzie zmiana w systemie rebelii i buntów, za którymi stały będą teraz konkretnie ustalone motywacje. Ich przywódcy będą mieli inne powody do stawiania do walki. Jedni - religijne (innowiercy, heretycy), inni - społeczne (choćby przeciwnicy podatków), jeszcze inni - narodowe. Ci ostatni z kolei mogą się chcieć odłączać od nas, by po prostu uformować nowe państwo, albo (jeśli są patriotami) dążyć do tego, by nasza prowincja wróciła do jej przeszłego władcy. Sprawi to, że każdy taki konflikt będziemy musieli traktować z indywidualnym

podejściem. Ale nie będzie łatwo, bo buntownicy w potrzebie zaczną rekrutować najemników, przywódców

albo przeprowadzą wśród siebie pobór wojskowy! Jeśli to nie da im zwycięstwa, spróbują też rozwiązań dyplomatycznych. Zgodzimy się na żądania lub nie - wybór należy do nas. W każdym razie podobny tok myślenia będzie też cechował liderów innych państw. Polityka ma być o wiele bardziej jasna i zawsze będziemy wiedzieli, o co chodzi danemu władcy.



Hardkorowym fanom strategii oczy zachodzą mgłą z zachwytem, innym graczom też, ale z całkowicie odmiennego powodu



Termin: czerwiec 2008
Strona www.paradoxplaza.com

IRON MAN

| ZRĘCNOŚCIOWA | Od ilu lat narzekamy na beznadziejne adaptacje komputerowe filmowych hitów? Za długo! Iron Man może to zmienić, bo wygląda i zapowiada



Najpotężniejszą bronią Iron Mana nie jest ironia, lecz jego fantastyczny kostium

się świetnie. Bohater jest miliarderem i wynalazcą, który podczas testowania nowych rodzajów uzbrojenia został porwany i zmuszony do zaprojektowania najpotężniejszej broni na świecie. Zamiast tego zbudował sobie strój, który pozwala mu latać z prędkością ponad dźwiękową, lewitować, zwiększa odporność na obrażenia i wzmacnia w walce wręcz.

Fabula ma łączyć film i komiksy, poza tym niewiele o niej wiadomo. Nie ona jest jednak ważna, lecz to, że strój daje wiele możliwości w walce. Na niektórych poziomach

atakują nas samoloty (więc latamy, przypalamy je ogniem z blasterów czy zrzucamy je na ziemię), a jednocześnie strzelają do nas czołgi (więc walczymy na ziemi, bijąc je pięściami, silując się z nimi i rozbijając o ściany).

Siła Iron Mana pochodzi z kostiumu, więc musimy uważać, by nie zabrakło mu energii. Odnawia się podczas walki, ale jest też zużywana przez wszystkie moce, takie jak strzelanie czy dopalacz. Strój ma też funkcję samodzielnej naprawy, która pełni rolę... systemu zapisu gry. Jest na co czekać.



Termin: maj 2008
Strona <http://web.sega-europe.com/ironman/en/index.html>

NOWE GRY W NAJLEPSZEJ CENIE

Ts

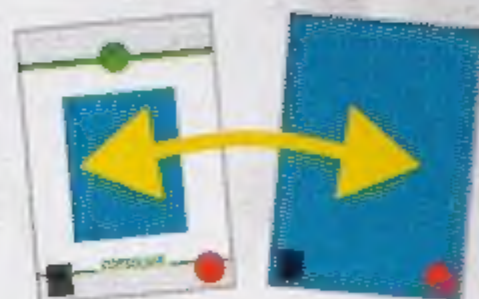
NIE PŁAĆ ZA ZBĘDNE BAJERY

W SPRZEDAŻY
OD 15 MAJA!



W serii TOPSELLER znajdziesz gry:

- Age of Empires III: The WarChiefs • Company of Heroes: Kompania Braci
- Condemned • Dark Messiah of Might and Magic • Eragon • Football Manager 2008
- Heroes of Might and Magic V: Kuźnia Przeznaczenia • MotoGP '07 • Outrun 2006: Coast 2 Coast
- Painkiller: Overdose • Piraci z Karaibów: Na Krańcu Świata • Rise & Fall: Civilizations at War
- RollerCoaster Tycoon 3: Złota Edycja • Sega Rally • Sonic Mega Collection Plus • SpellForce 2: Czas Mrocznych Wojen
- SpellForce 2: Władca Smoków • SWAT 4 Złota Edycja • Test Drive Unlimited • Titan Quest: Immortal Throne • ToCA Race Driver 3
- Trainz Classics Pierwsza & Druga Edycja • Tycoon City: New York • Virtua Tennis 3 • Worms 4: Totalna Rozwątka



DWIE OKŁADKI
DO WYBORU!

TOPSELLER
lub OKŁADKA PREMIEROWA
WYSTARCZY ODWRÓCIĆ!

SERIE POLECAJĄ:

CLICK!

...radiostacja...



TOPSELLER

TOPSELLER.GRAM.PL



PROFESJONALNA POLSKA WERSJA
JEZYKOWA I DYSTRYBUCJA W POLSCE
CDPROJEKT

gram.pl

© 2008 CD Projekt Sp. z o.o. TOPSELLER jest znakiem towarowym CD Projekt Sp. z o.o. Wszystkie pozostałe logotypy, wzory i znaki towarowe należą do swoich właścicieli i zostały użyte za ich zgodą. Wszelkie prawa zastrzeżone.

Penumbra Black Plague

| PRZYGODOWA | Zapowiada się niezwykła przygoda podana w niezwykle sposób. W ten mrocznej grze największym wrogiem jest nasz strach, a zagadki są nader przemysłne

W drugiej części serii wcielamy się w młodego naukowca Philipa, którego list zaginionego ojca wzywa na Grenlandię. Znajduje tam wielką kopalnię i tajne laboratorium. Od lat trzydziestych zeszłego wieku badano tutaj związki między mitami Inuitów a obcymi cywilizacjami. Czas ujawnić tajemnice!

Na szczęście znajomość Overture (pierwszej części) nie jest konieczna, aby wczuć się i zrozumieć wydarzenia z Czarnej plagi. Gra zaczyna się klasycznie – budzimy się zamknięci w niewielkim pomieszczeniu, nie wiedząc, co się stało i gdzie dokładnie jesteśmy.

ZABAWA ŚWIATEM

Wyjątkowość tej przygodówki leży w sposobie interakcji z otoczeniem. Świat gry oglądamy okiem bohatera i wszystko robimy własnoręcznie. Drzwi otwieramy, łapiąc je kursorem i wykonując odpowiedni ruch myszą, podobnie kręcimy zaworami i przerzucamy dźwignie.

Dzięki temu rozwiązywanie zagadek staje się arcyciekawe. By pokonać dziurę w podłodze, buduje-

my w kilka chwil mostek z leżących opodal desek. Otwarcie kraty wymaga podniesienia metalowego pręta, obrócenia go do odpowied-



Temu naukowcowi już żaden zastrzyk nie pomoże, jego krew może za to uratować nas. Co prawda nie bezpośrednio – użyjemy jej do otwarcia supernowoczesnego zamka

niej pozycji, włożenia między kratę a ścianę i mocnego pociągnięcia. Po ogarnięciu sterowania, co na przykład w wypadku kręcenia imadłem nie jest takie proste, kombinowanie i manipulowanie otoczeniem to fascynujące wyzwanie.

Ale nie znaczy to, że tylko machamy przedmiotami, szukając ich zastosowania. Są i klasyczne zagadki wymagające myślenia i rozbudzania się po okolicy. Za pomocą strzykawki odciągamy troszkę krwi z leżącego opodal ciała, aby otworzyć zamek reagujący na określo-

ną sekwencję DNA. By odczytać informacje zabezpieczone w komputerze, należy najpierw odszukać odpowiedni kod znajdujący się oczywiście w pomieszczeniu, do którego trzeba najpierw znaleźć klucz. I tak dalej.

POWIEŚĆ GROZY

Nie obejdzie się bez czytania – większość fabuły podawana jest w formie licznych notatek znajdowanych tu i tam. Dzięki nim wkręcamy się w znakomitą opowieść, poznajemy tło całej historii i dowiadujemy się więcej o licznych postaciach pracujących niegdyś w laboratorium. Śledzenie ich losów zapisanych na kartkach papieru jest równie emocjonujące co sama gra.

W Penumbrze nie ma elementów czysto zręcznościowych. Nie zdarza się tu w ogóle walczyć, choć nie znaczy to, że nie natknemy się na niebezpieczeństwa. La-

boratorium zamieszkują przerażające efekty prowadzonych tutaj doświadczeń. Kiedy je spotykamy, lepiej szybko brać nogi za pas, bo gdy nas zauważą, mamy niewielkie szanse na przeżycie. Trzeba także uważać na stan naszych nerwów. Joseph nie może zbyt długo patrzeć na odrażające monstra, bo traci panowanie nad sobą, a wtedy zdradza swoją kryjówkę.

Zapowiada się znakomita, nowatorska, pełna emocji i wciągająca przygodówka, która tak jak Experience 112 tchnie nowego ducha w skostniały nieco gatunek. Uprzedzamy jednak, że nie jest to tytuł dla osób o słabych nerwach, bo potrafi przestraszyć tak, że pot cieknie strumieniem po plecach.

Penumbra: Black Plague

przewidywana premiera: **połowa 2008**

przewidywana cena: **99,90 zł**

PRZEWIDYWANE WYMAGANIA

procesor 1,5 GHz | karta 128 MB | 512 MB RAM | DVD

PROGNOZA:

DOBRA



Powiedzmy tylko tyle: nie wszystkie spośród eksperymentów prowadzonych w tajnym laboratorium na Grenlandii miały przewidziane w założeniach skutki

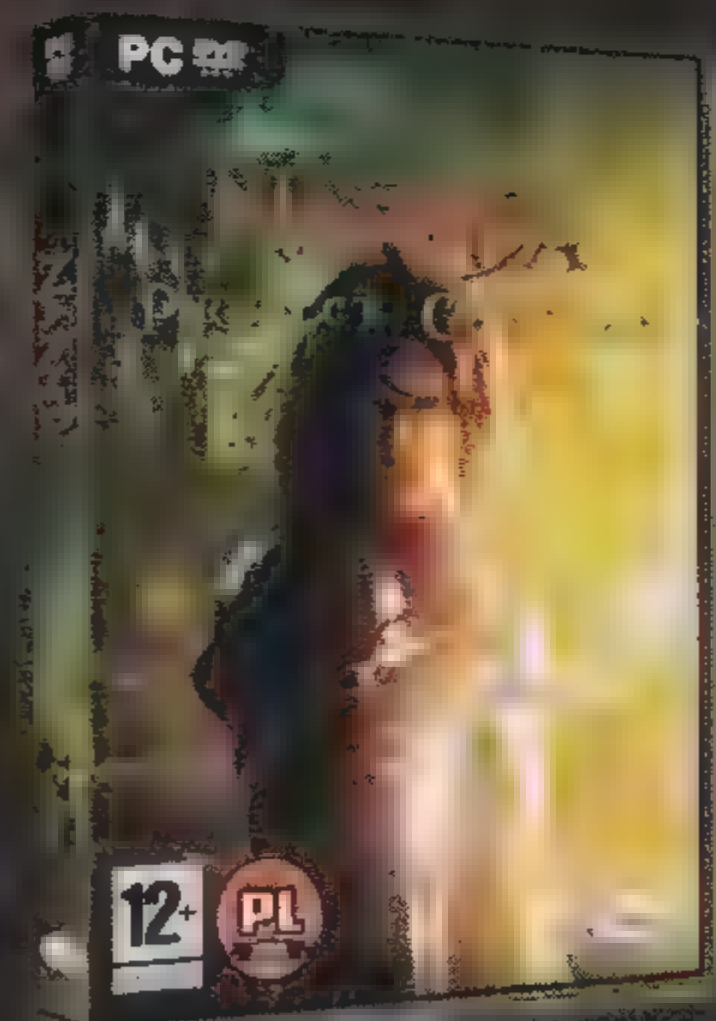
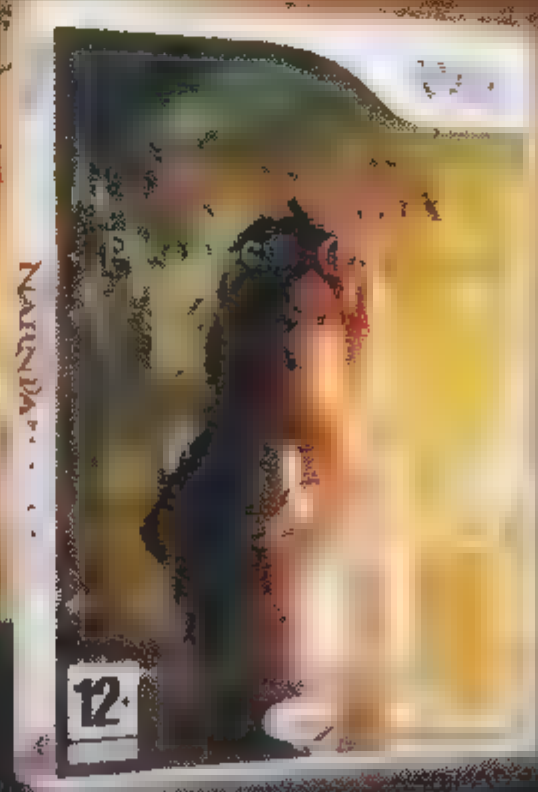
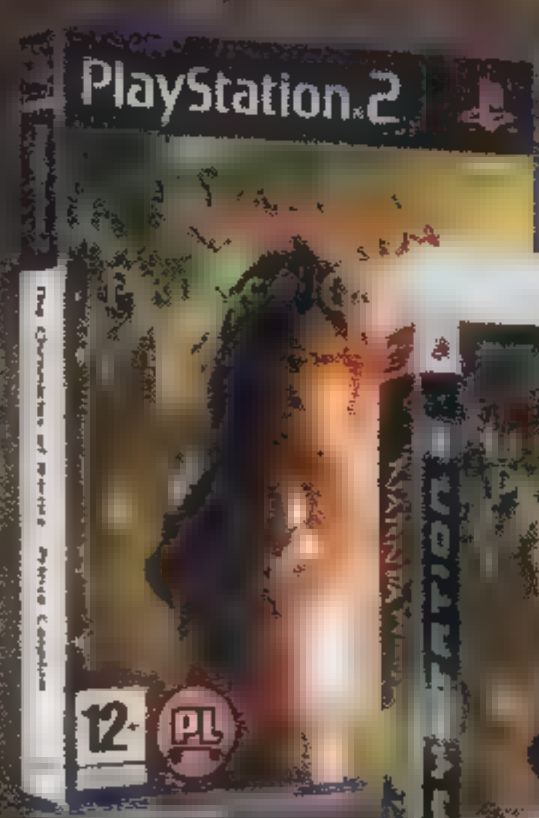
NAJNOWSZA GRA KOMPUTEROWA

WIOSNA
2008

WALT DISNEY PICTURES WALDEN MEDIA

OPOWIEŚCI NARNII

KSIĄŻĘ KASPIAN



POZNAJ CIEMNIEJSZĄ STRONĘ NARNII I PRZEŻYJ PRZYGODĘ,
KTÓRA ZABIERZE CIĘ POZA RAMY FILMU

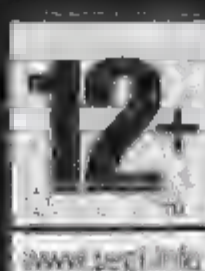
KLUCZOWE ELEMENTY:

- ◆ WCIEL SIĘ W JEDNEGO Z 20 BOHATERÓW I WEŹ UDZIAŁ W MONUMENTALNYCH BITWACH
- ◆ WALCZ NIEZWYCIĘŻONYMI POSTACIAMI DZIĘKI WARIANTOWI DRUŻYNOWEMU
- ◆ ZAGRAJ Z PRZYJACIELEM W TRYBIE KOOPERACJI
- ◆ UNIKALNA WERSJA NA NINTENDO DS – PRZEPEŁNIONA AKCJĄ TUROWE RPG

WYDAWCA



DEVELOPERZY



PLAYSTATION 3

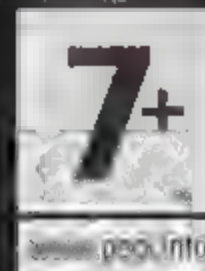
PlayStation 2

XBOX 360

Wii

PC
DVD

NINTENDO DS



WWW.PRINCECASPIANTHEGAME.COM

THE CHRONICLES OF NARNIA, NARNIA, and all book titles, characters and locales original thereto are trademarks of C.S. Lewis Pte Ltd. and are used with permission. © Disney/Walden. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies. "PS3", "PLAYSTATION" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All rights reserved. NINTENDO DS, WII AND THE WII LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO. Product names and/or visuals shown are of product currently in development and may be subject to change.

Rainbow Six Vegas 2

| ZRĘCZNOŚCIOWA | Więcej tego samego plus zarabianie punktów doświadczenia oraz zdobywanie sprawności w czterech różnych kategoriach – to się może spodobać

Gramy jako Bishop z oddziałów specjalnych, które odbijają Las Vegas z rąk terrorystów. Fabuła idzie równolegle do tej z jedyńki, ale mniej tu migających neonami kasyn, a więcej smutnych dachów i betonowych korytarzy.

WSPÓLPRACA TO PODSTAWA

Kluczem do sukcesu jest cierpliwość. Nie wolno wystawiać się na ostrzał, nieraz kładzie nas jedno trafienie z karabinu snajperskiego czy shotguna, dlatego gramy nadzwyczaj ostrożnie. Ułatwia nam to system przyklejania się plecami do wszystkiego – prawy przycisk myszy i już kamera pokazuje naszego wojaka z zewnątrz, jak czai się za skrzynką czy przy słupie. Niestety gra na razie ma błędy – zdarza się, że wrogowie trafiają nas, gdy kucamy za betonowym blokiem. Można to tłumaczyć tym, że żołnierz wystawił nad

osłonę czubeczek hełmu, jednak taka losowość w grach komputerowych tylko irytuje.

Zazwyczaj towarzyszą nam dwaj kompani, którzy od pierwszej części nauczyli się rzucać granatami. Wychodzi im to jednak średnio, podobnie odnajdywanie się w zbyt skomplikowanym labiryncie skrzynek – nieraz wróg wali im w plecy, a ci ani drgną. Potrafią być jednak zabójczo skuteczni, szczególnie wbijanie się do wskazanego pomieszczenia i rozwalanie przeciwników idzie im bezbłędnie.

Giwer jest zatrząsienie, do tego podnosimy nowe z ziemi. Bishop może nieść dwie sztuki broni długiej i pistolet, więc przezbrajamy się wedle uznania. Co jakiś czas znajdujemy skrzynki z bronią i wybieramy pistolety maszynowe i karabiny z długiej listy.

Fajne jest przeprowadzanie akcji z zaskoczenia: wydajemy rozkaz założenia tłumików, przełączamy broń w tryb

pojedynczego wystrzału i zdejmujemy nie spodziewających się niczego terrorystów przez okna. Szczególnie dobrze działa to, gdy daje się zjechać na linie wzdłuż ściany



Zazwyczaj staramy się działać po cichu, nie alarmując przeciwników, dopóki nie mamy ich na muszce, jednak niektóre sytuacje wymagają od nas jak największej siły ognia

budynku. Można wtedy obrócić się na linie głową w dół i wisząc tak, strzelać z pistoletu. Nim wróg się orientuje w sytuacji, rozkazujemy wbić się do środka przez okna.

NIC NOWEGO

Ale to wszystko było w pierwszej, całkiem udanej części gry – czy zatem dwójka przy tytule nie jest troszeczkę na wyrost? Autorzy robili co mogli, żeby gracz nie odniósł wrażenia obcowania z pakietem dodatkowych misji, stąd całkiem nowatorski pomysł nagradzania nas w czterech różnych kategoriach oraz przyznawania Bishopowi punktów doświadczenia. Trafiając z większej odległości, zdobywamy punkty za celność, zaś kiedy załatwimy kogoś z bliska – za agresywną walkę.

Każde działanie, każde trafienie i każdy celny granat jest w jakiś sposób nagradzany i to nas bardzo

motywuje do jeszcze lepszej rozgrywki. Co jakiś czas zdobywamy nowy poziom w którejś z kategorii – zazwyczaj dostajemy wtedy kilkaset punktów doświadczenia, ale zdarza się również, że odblokowujemy jakiś nowy karabin. Same punkty doświadczenia są niestety mało ważne, bo służą jedynie do podnoszenia stopnia naszego żołnierza oraz odblokowywania niektórych istotnych rzeczy, takich jak chociażby nowe wzory kamuflażu do nałożenia na mundur.

Grafika pozostała identyczna jak w pierwszej części i dzisiaj już nie zachwyca, chociaż modele postaci są bardzo dokładne i wyraźne. Wrażenie psuje tylko efekt trafienia nas przez wroga – z każdą kulą ekran robi się coraz ciemniejszy, a całe otoczenie składa się z coraz większej liczby pikseli. W ekstremalnych momentach Vegas 2 potrafi przez to wyglądać jak gra sprzed dziesięciu lat.

Wszystkie elementy tej gry są w porządku, ale w zasadzie prawie niczym nie różni się ona od pierwszej części. OK, możemy poznać atak terrorystów na Las Vegas z innej strony, poskakać po nowych miejscach albo ubrać się w inne ciuchy (przebieranek w jedynce nie było), ale to chyba za mało, żeby dostawiać dwójkę do tytułu.



Dwaj kompani skutecznie wspierają nas w wielu sytuacjach, ale przez wszelkie labirynty lepiej prowadzić ich samemu

Rainbow Six Vegas 2

przewidywana premiera: połowa 2008

przewidywana cena: 99,90 zł

procesor 3 GHz | 1 GB RAM
karta 128 MB | DVD

PROGNOZA: DOSTATECZNA

rozwijanie
pobudzanie ciekawości i kreatywności
umiejętności korzystania z komputera

Kosmiczne przygody niezwykłego Adibu
na ekranie twojego komputera!

Adibu

**PREMIERA
W MAJU!**



Pierwsza w Polsce seria programów
edukacyjnych na platformy PC i MAC!

Mały Adibu

Tyle słodczy na ekranie komputera!

Mały Adibu to przyjaciel najmłodszych dzieci,
które zaczynają swoją przygodę z komputerem.
Od wielu lat programy tej serii pomagają rozwijać
talenty przedszkolaków na całym świecie.

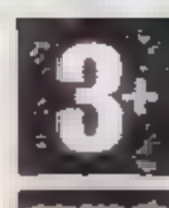
- zadania edukacyjne • zabawne animacje i piosenki
- możliwość ustawienia czasu gry • raport postępów dla rodziców

Seria
komputerowych
programów
edukacyjnych
dla dzieci
w wieku od
2 do 5 lat!



© Mindscape

NR 1!
w Europie!



PC/MAC
CD-ROM



Gazeta.pl eDziecko

Dziecko Komputer



LG

www.adibu.pl

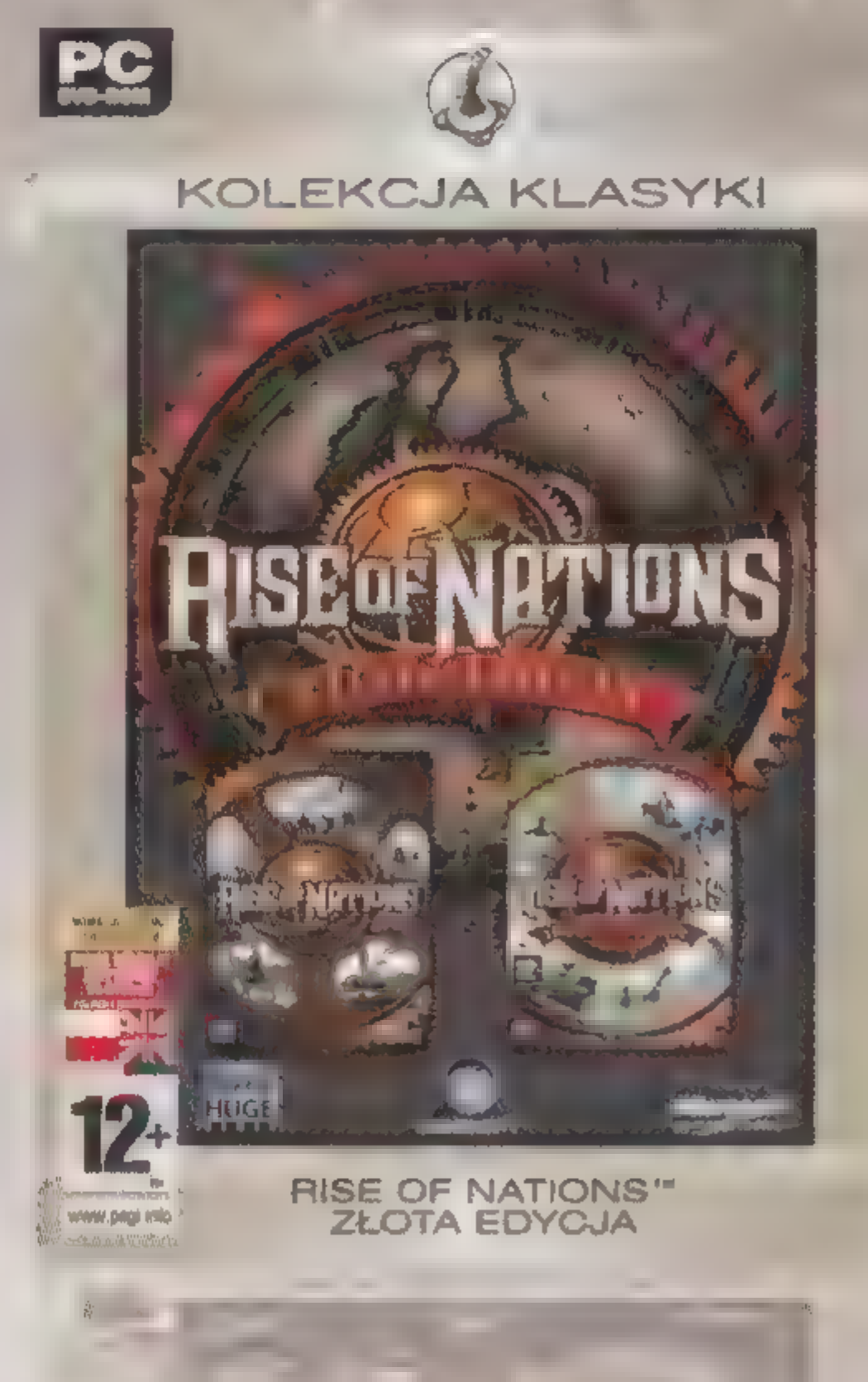
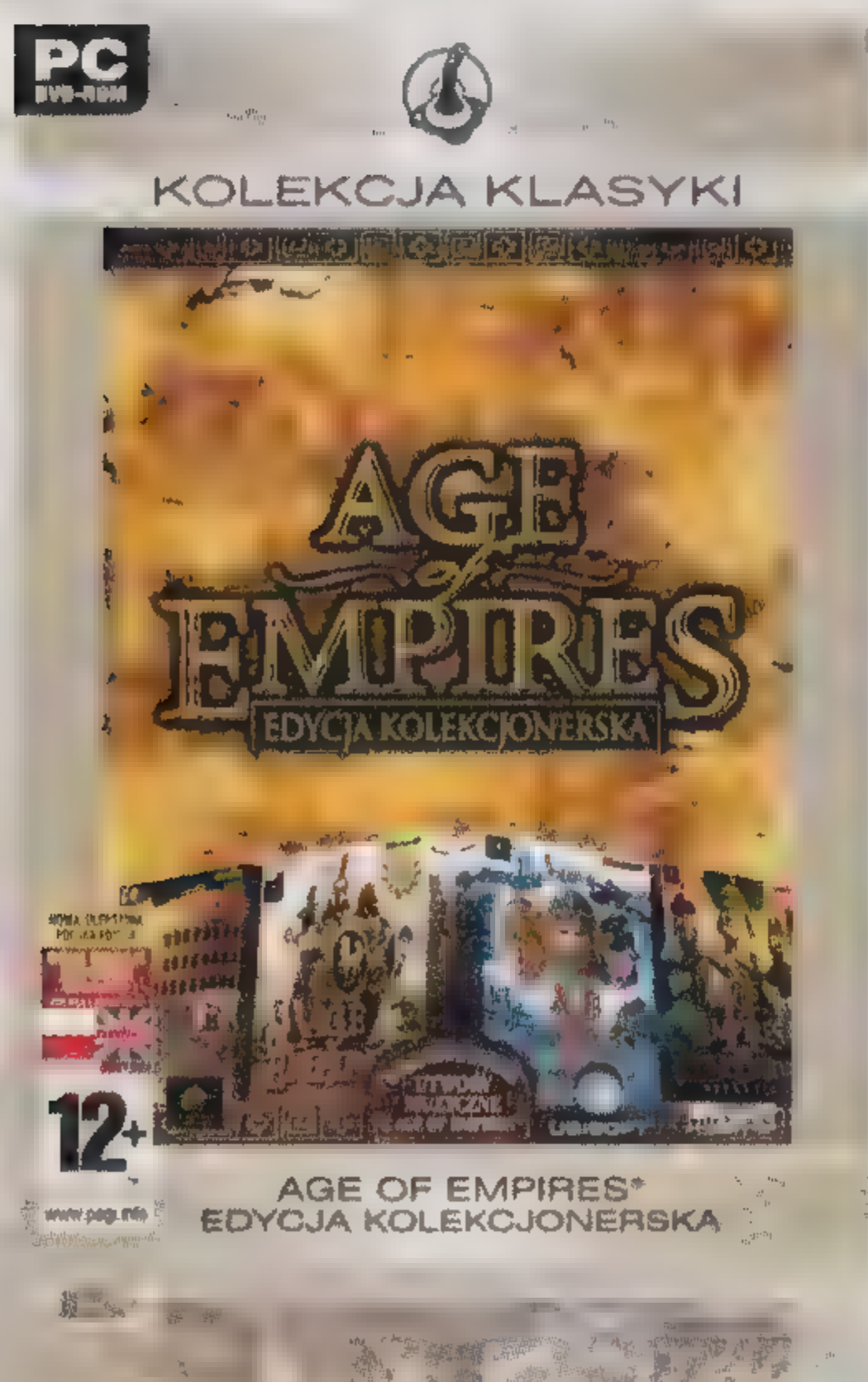
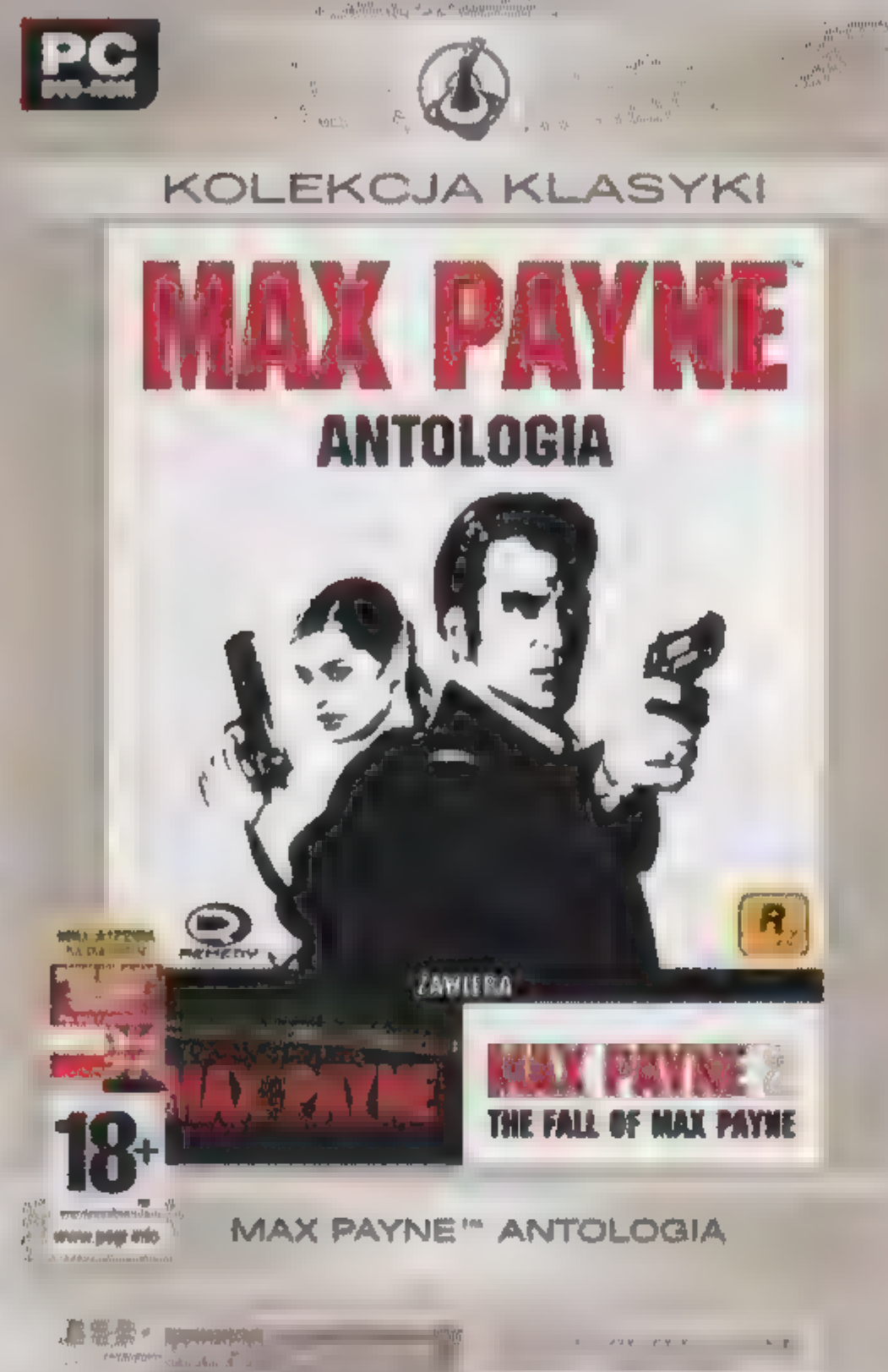
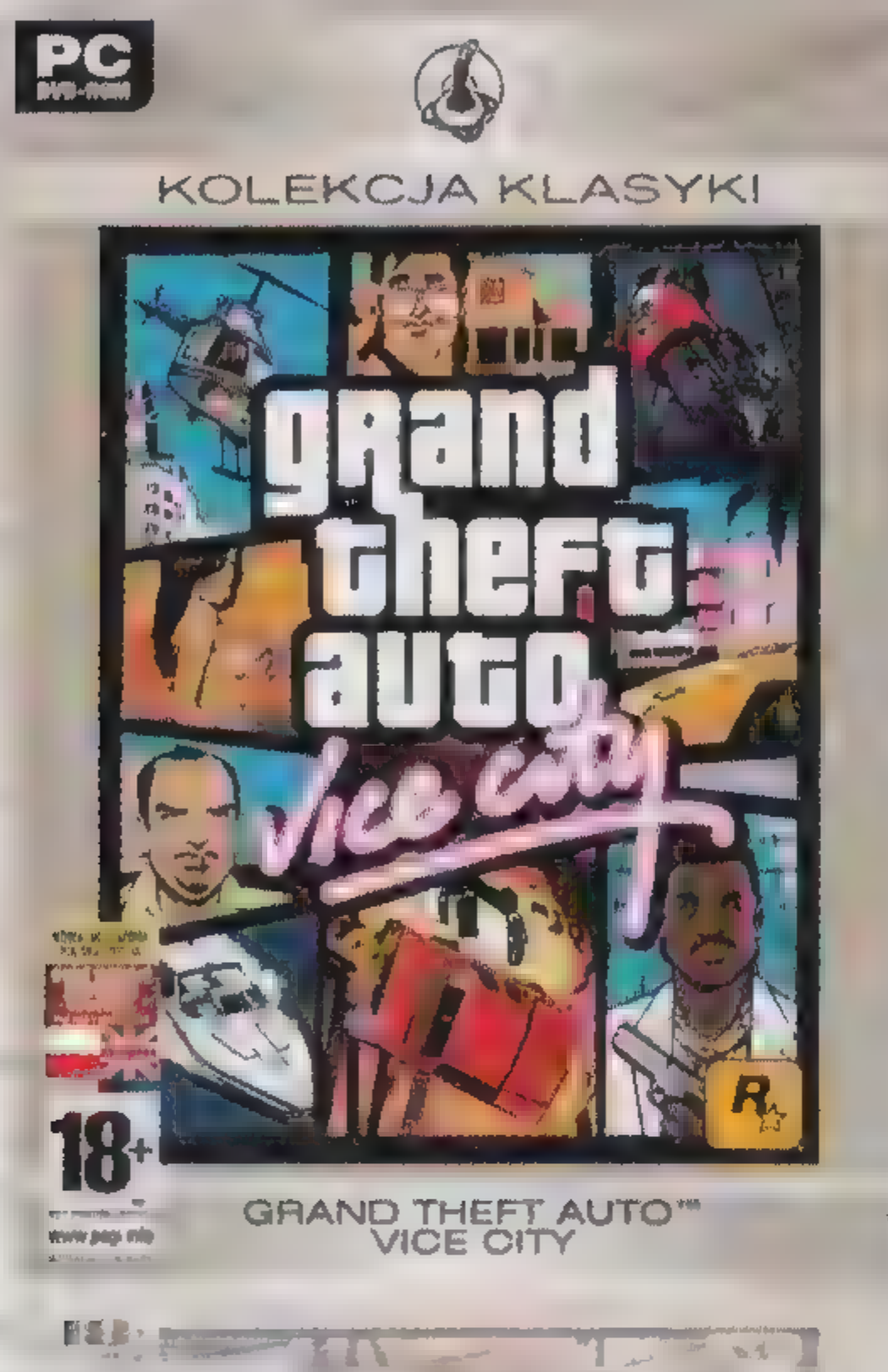
www.e-podworko.pl

MINDSCAPE

URODZINY

KOLEKCJA KLASYKI

8 NOWYCH HITÓW!

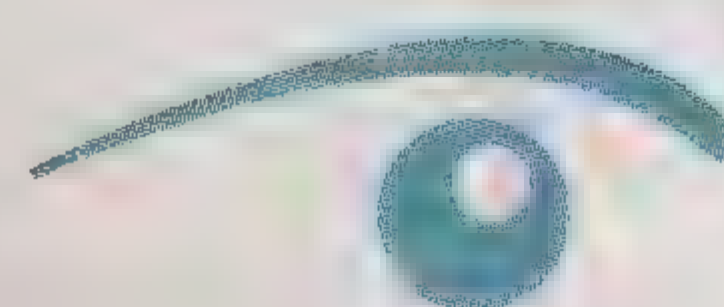


JUŻ 16 MAJA W SKLEPACH!

II urodziny nakręcają:

BenQ

radio **eska**



fotka.pl



URODZINY

KOLEKCJA KLASYKI

ŚWIĘTUJ RAZEM Z NAMI!



ZAMÓW GRY PRZED PREMIERĄ
NA KUPUJ GRY NIE WYCHODZĄC Z DOMU
www.sklep.cenega.pl **A ZGARNIESZ**
UNIKATOWE, METALOWE PIN'Y!



POKAŻ, ŻE JESTEŚ...

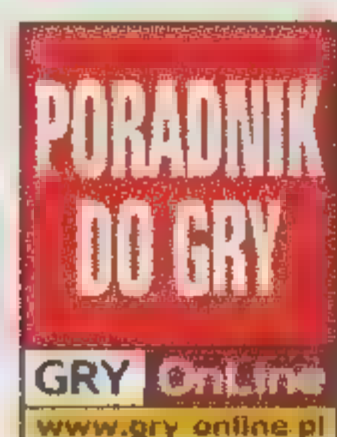
PRAWDZIWYM GRACZEM!

WBIJAJ NA  fotka.pl I WYGRAJ SUPER SPRZĘT



NAJCHĘTNIEJ KUPOWANE GRY KOMPUTEROWE W POLSCE!

Sprawdź co się dzieje na stronie: www.kolekcjaklasyki.pl



Assassin's Creed

Wersja reżyserska

| ZRĘCZNOŚCIOWA | Piękno i oryginalność walczą z nudą i niedociągnięciami. To, co dobre, zwycięża dzięki klimatowi dwunastowiecznej Ziemi Świętej oraz akrobacjom bohatera

Porwany przez tajemniczą organizację Desmond wie tylko, że za pomocą dziwnego urządzenia będą grzebać mu w pamięci. Podobno ma zapisane w genach wspomnienia przodków, wśród nich członka sekty asasynów. Zaczynamy więc przygodę na terenie dwunastowiecznego Bliżniego Wschodu, odkrywając coraz bardziej interesującą intrygę.

DRUNASTOWIECZNY PARKOUR

Łącząc kilka gatunków, gra daje nam wolną rękę w zwiedzaniu dużych etapów i poszukiwaniu misji, pozwala wspinać się i skakać jak w platformówce, a do tego sporo tu walki i trochę skradania.

Jako Desmond w sterylnym laboratorium słuchamy czasem szalonego doktora i zaczepiamy jego asystentkę, ale gramy głównie jako Altair. Ten zakapturzony zabójca ma zlikwidować dziewięć osób w Jerozolimie, Akce i Damaszku. Jego mistrz ukarał go za nieposłuszeństwo, pozbawiając go rangi, umiejętności i każąc mu działać jak nowicjuszowi.

To oznacza, że poza wykonywaniem zama-



Zawodowiec znajdzie jakieś oparcie dla dłoni i stóp niemal wszędzie, a co dopiero na tak fantastycznie rzeźbionej powierzchni jak ta przepiękna mozaika

chów musimy też przeprowadzać dochodzenia i tropić ofiary, meldując się lokalnym asasynom.

W całym tym skrytobólczym szaleństwie najlepsze są wspinaczki i pościgi na dachach. W każdym mieście odnajdujemy punkty widokowe na wieżach czy dzwonnicach. Chwyćmy się bez problemu każdej wystającej cegły, nierówności ścian, parapetu, daszku. To proste, wystarczy przełączyć sterowanie na odpowiedni tryb i jesteśmy niemal przyklejeni do powierzchni. Kierujemy Altairem na boki i w pionie, a on nie tylko łapie się czego trzeba, ale też doskakuje do wystających elementów. Widoki ze szczytów zapierają dech w piersiach, a najwyższe z budynków wymagają kombinowania przez ładnych kilka minut, kiedy chodzimy dookoła po cieniutkiej krawędzi, szukając chwytów i stopni. Zawsze coś się znajdzie, nawet jeśli nie od razu.

Sterowanie sprawdza się świetnie przy akrobacjach. Miasta mają dwa poziomy, więc każdą trasę da się pokonać, przemykając uliczkami wraz z tłumem jak i pędząc górą, skacząc z jednego budynku na drugi. Lecąc kilka metrów nad ziemią, odbijamy się stopą od wystającej belki. Biegniemy po dachu, przeskakujemy na drugą, pędzimy po desce na kolejny, łapiąc równowagę. Dajemy długi sus,

w ostatniej chwili chwyćmy parapet, wspina się, skaczemy i w locie wbijamy sztylet w gardło odwróconego łucznika. Nie wymaga to precyzji, a wygląda niesamowicie. Dlatego po skończonej akcji gnamy dalej, podziwiając widoki i wciąż szukając okazji do popisów. Z najwyższych punktów wykonujemy tak zwany skok wiary: zamiast tracić czas na schodzenie, lądujemy prosto w stogu siana. Na szczęście nie da się w ten sposób zabić.

OSTATNIE W TRUDACH

Po odkryciu punktów widokowych na mapie pojawiają się ikony misji. Wykonując je, zdobywamy informacje niezbędne do eliminacji celów. Niestety w grze jest tylko dziewięć rodzajów takich zadań! To dużo za mało - przed każdym zamachem zaliczamy dwa lub trzy z sześciu dostępnych, więc powtarzamy wciąż te same misje, często nieciekawie, zbyt mechaniczne lub za łatwe. To największa wada gry.






By kogoś podsłuchać, siadamy na pobliskiej ławce - zero wyzwania! Eskortowanie informatora to kilka walk ze strażnikami. Kradzież kieszonkowa i przesłuchanie wyglądają niemal tak samo, śledzimy kogoś, by w odpowiedniej chwili zmusić go do mówienia siłą albo wyjąć mu przedmiot z kieszeni. Nawet dorzucany czasem tykający zegar nie wywołuje wielkiego skoku adrenaliny. Niszczenie straganów na czas poraża prostotą, wyjść jest mało

emocjonujący, zbieranie flag też ni-
jakie. Początkowo można to robić
z ciekawości, ale szybko staje się
przykrym obowiązkiem.

Misje ładnie opakowano fabular-
nie, po każdej poznajemy coś waż-
nego, jak rozstawienie strażników
naszej ofiary, poglądy mieszkańców
na jej temat czy najbezpieczniejszą
drogę na miejsce egzekucji. Jeśli się
postaramy, wiemy, czy ofiara spo-
dziewa się zamachu i z kim się spo-
tka. Cierpliwość popłaca, bo po wy-
konaniu wszystkich sześciu misji je-
steśmy lepiej przygotowani. Ale
braku kreatywności w konstrukcji
zadań to nie zatuszuje.

Wykańczanie głównych celów
jest niezłe. Jeden z wrogów ma na-
śladowców ubranych jak on. Uży-
wamy więc zdolności orłiego wzro-
ku, by ich rozróżnić. Inny chowa się
na statku, gdzie dostajemy się,
skacząc po łódkach. Na początku
niedużo mamy możliwość zaplanować trasę czy opra-

PODSTAWY SKRYTOBÓJSTWA WEDŁUG ALTAIRA

Jak usunąć łucznika? Ten sym-
bol  wskazuje, czy jesteśmy
obserwowani. Kolor czerwony to
znak, że ktoś nas widzi, wtedy
może nie pomóc nawet wtopie-
nie się w tłum . By zasztyleto-
wać cel, namierzamy go, aż nad
głową pojawia się strzałka .
Mapka wskazuje odległość ,
a w lewym rogu widzimy aktual-
nie wybraną broń – ukryte
ostrze . Nie ma się co zasta-
nawiać – atakujemy, nim łucznik
odwróci się w naszą stronę. Je-
śli wyczuwamy moment, sztylet
przebije jego szyję.



System walki jest fajny, choć nie-
skomplikowany. Podczas starć
z szeregowymi wrogami ustawiają
się oni dookoła nas i atakują poje-
dynczo. Na początku to nudne, ale

a i zestaw broni się rozrasta, bo do
miecza i sztyletu dołączają zabój-
cze noże do rzucania. Pozwalają
one załatwić kogoś z oddali. Ofiary
są też bezbronne wobec ukrytego
ostrza, ale żeby go użyć, musimy
zakraść się niezauważeni.

Zwiedzanie miast to przyjem-
ność, ale denerwuje umowność
świata. Tłum chodzących i rozma-
wiających ludzi robi wrażenie, póki
nie usłyszymy powtarzających się
tekstów ratowanych przed strażni-
kami obywateli. Warto to jednak
robić, bo odwdzięczają się, zatrzy-
mując pościg albo otwierając nie-
dostępne miejsca. Ale czemu mu-
simy cały czas słuchać tego same-
go, a ocaleni często wyglądają jak
klony? Duży minus.

Zawsze wiemy też, czy strażnicy
nas obserwują (wtedy trzeba uwa-
żać) czy są zaalarmowani (trzeba
walczyć lub uciekać). Czasem nie-
ostrożne przejście koło kobiety
z dzbanem na głowie sprowadza
na nas kłopoty, innym razem ko-
rzystając ze zdolności wtapiania
się w tłum, stajemy się niewidocz-
ni, nawet stojąc przy ciałach zabi-
tych niedawno strażników. Trafiają

się jeszcze zabawniejsze sytuacje.
Gdy chcąc przesłuchać pewnego
mężczyznę, zaczynamy go bić, do
bójki dołącza dwóch przechod-
niów. Po kolejnych ciosach gość
zaczyna mówić, a walczący w jego
obronie patrzą, jak gada. I stoją, aż
skończy! Wtedy wbijamy mu nóż
pod żebra, a oni spokojnie odcho-
dzą jak gdyby nigdy nic.

NIEZŁA WIDOKÓWKA

Urozmaiceniem są przejażdżki na
świetnie animowanym koniu. Na
początku między miastami prze-
mieszczamy się właśnie w ten spo-
sób, poznając okolicę. Nie ma wte-
dy może za dużo do roboty, bo da
się jedynie zdobywać punkty wido-
kowe i wdawać w bójki ze strażni-
kami, ale już pierwsza wyprawa da-
je pewne wyobrażenie o tym, z jak
dużym otwartym światem mamy
do czynienia. Zarówno podczas
tych wycieczek jak i w miastach
warto rozglądać się za flagami do
zebrania i poukrywanymi templa-
riuszami do pokonania. Oczywiście
pod warunkiem, że chcemy zali-
czyć grę na sto procent.



W takim właśnie miejscu można wykonać skok wiary, czyli nie patrząc w dół (inaczej
niż na obrazku) rzucić się w przepaść w nadziei, że wyląduje się na wozie z sianem

cować taktykę. Kilka egzekucji
sprowadza się do zwykłego zasztyle-
towania lub pościgu. Nawet jeśli
nie chce nam się starać i pozostać
niezauważonym, też wygrywamy.
Trzeba tylko pokonać zaalarmowa-
nych strażników albo im uciec.

pod koniec gry zbierają się już po
kilkunastu jednocześnie i nie dają
chwili oddechu, więc robi się trud-
no. Klikamy rytmicznie, kontrata-
kujemy, jeśli wyczuwamy moment,
blokujemy, robimy uniki. Niektó-
rych trików uczymy się z czasem,

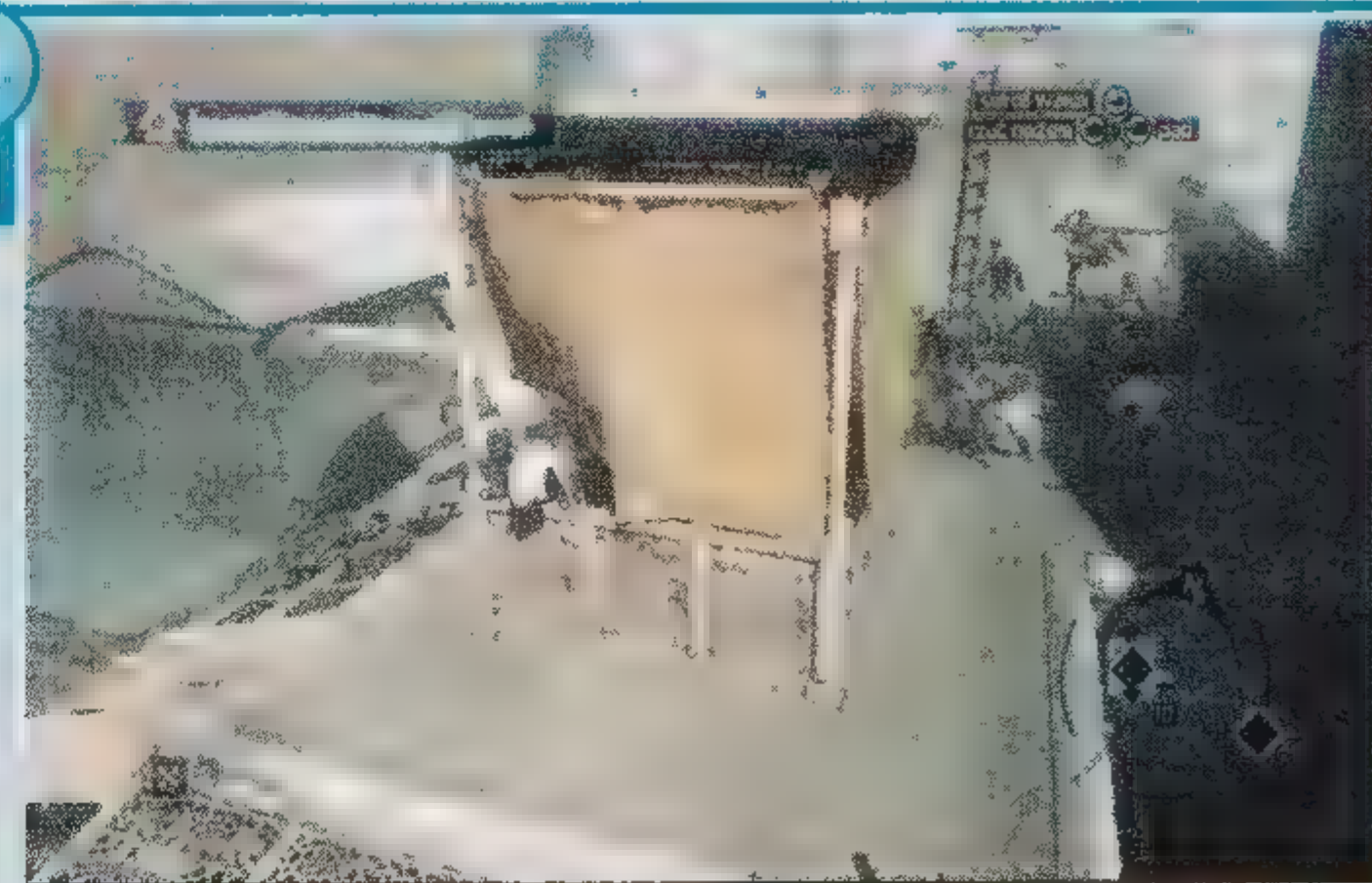
WSZYSTKO SIĘ MOŻE ZDARZYĆ, CZYLI ABSURDY ŚWIATA ASASYNÓW



1 Podczas eskorty strażnicy potrafią wyskoczyć
z najmniej oczekiwanych miejsc, a innym razem nie
zauważają nas, nawet gdy przechodzimy tuż obok.



2 Gdy chcemy nastraszyć mężczyznę, bronią go inni.
Ale gdy po paru ciosach zaczyna mówić, pozostali
beztrosko rozlażą się po okolicy. Nawet strażnik!



3 Altanka to idealna kryjówka. Nawet jeśli weszliśmy
na dach kilka sekund przed strażnikami, nigdy
nie wpadną na pomysł, żeby zajrzeć do środka.

Na dobrym komputerze gra wygląda przepięknie. Altair w ruchu robi niesamowite wrażenie. Elementy jego stroju powiewają na wietrze, on sam wygina się niesamowicie przy akrobacjach, poruszając częściami ciała w kapitalny sposób. Gra porywa również widokami dwunastowiecznej architektury. Każde miasto jest trochę inne. Biedne dzielnice bywają brudne, między skleconymi z desek budynkami biegną uliczki pełne kałuż. Te bogatsze są czyste, widać więcej ozdób i roślin. Pełno tu malowanych kolumn, murowanych budynków, złożonych kopuł, meczetów i ścian zdobionych charakterystyczną mozaiką. Przywiązanie do szczegółów budzi podziw, ale szkoda, że zawsze jest widno.

Do nagrania polskich dialogów zatrudniono znanych aktorów. Większość spisała się świetnie, zwłaszcza Borys Szyc w roli zadziornego Malika, który od samego początku nie lubi nasze-

go bohatera (nie bez powodu) i aż kipi złością. Równie groźny jest mistrz Al Mualim grany przez Daniela Olbrychskiego. Ostatni gwiazdor, Krzysztof Kowalewski, ma małą rolę (wcielił się w jedną z ofiar Altaira), ale radzi sobie doskonale.

Najważniejsze, że każdy z nich nie przyciąga jedynie znanym nazwiskiem, lecz dobrze zagrał postacią. Poważnych błędów w tłumaczeniu nie ma, szkoda tylko, że te kwestie się powtarza. A słyszymy je często, bo za każdym razem, gdy Altair się wspina, przechodnie rzucają komentarze, jaki to z niego szaleniec. I mają na to raptem kilka tekstów, którymi operują w kółko. To jednak nie wina tłumaczenia, bo tak samo było w oryginale.

BEZ RYWAŁI

Assassin's Creed to wyjątkowa gra, którą trudno porównywać do innych. Stanowi to jej największą zaletę i przekleństwo zarazem, bo twórcy podczas mieszania kilku gatunków elementy jednych totalnie spłycili, a drugich dopracowali do perfekcji i wynieśli na nieznany innym tytułom poziom. Kombinowanie z zabójstwami było też w serii Hitman (najnowsza, całkiem niezła odsłona to Krwawa forsa), a żyjące własnym życiem miasta, tyle że współczesne, znajdziemy w GTA (na przykład San Andreas). Trochę podobny klimat ma seria Thief, a sporo skakania czeka w Prince of Persia: Dwa trony. Nie są to jednak najnowsze gry, więc jeśli mamy dobry komputer, powinniśmy dać szansę Altairowi.

SZCZEGÓŁOWE WYNIKI TESTU

Assassin's Creed Wersja reżyserska



Sporo tu walki i scen przemocy, ale w porównaniu do niektórych innych gier dozwolonych od osiemnastu lat, ta jest prawie bezkrwawa.

18+
www.pegi.info

wymagania minimalne

procesor 2,6 GHz, 1 GB RAM,
karta 256 MB, DVD

wymagania zalecane

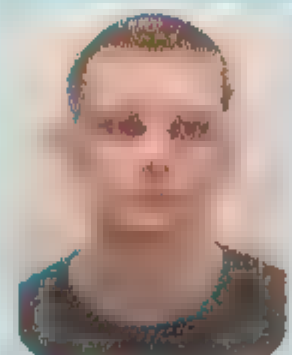
procesor 2,6 GHz, 1 GB RAM,
karta 256 MB, DVD

CENA

99,90 zł

Grywalność

	30%	5
Jakość gry	25%	4,80
grafika	15%	5
dźwięk	5%	4
wersja polska	5%	5
Obsługa gry	15%	2,40
regulowany stopień trudności	5%	1
możliwości konfiguracji gry	5%	3
zapis stanu gry	5%	3
Sprawy techniczne	10%	4,60
jakość programu instalacyjnego	3%	5
jakość pomocy wydawcy	4%	4
uciążliwość zabezpieczeń	3%	5
Ocena częściowa		4,52
Dodatkowe ujemne/dodatnie punkty		
Ocena jakości	bardzo dobra	4,52
Cena/jakość		dobra



Zdaniem autora: Gra bywa męcząca, ale nie żałuję spędzonego z nią czasu. Szalone akrobacje Altaira, niesamowite widoki i fabuła wynagrodziły mi ciągłe powtarzanie tych samych misji. Zakapturzony asasin to jeden z fajniejszych bohaterów gier. Mam nadzieję, że w drugiej części będzie miał więcej do roboty! **Bartłomiej Kossakowski**

W OBRONIE OBYWATELI

Podczas każdej walki uważamy na poziom energii **♦**, ale te starcia, w których bronimy mieszkańca **♦**, są wyjątkowe. Od ich wyniku zależy, czy miejscowi nas wspomogą. Jeśli zając się przygładają się uczeni, możemy wraz z nimi przejść potem koło strażników, nie wzbudzając podejrzeń. Warto to wykorzystać. Podobnie jak fakt, że przeciwnicy na ogół atakują pojedynczo – stoją

w miejscu **♦** i czekają, aż Altair rozprawi się z tym, który akurat zadaje ciosy. W starciach bezpośrednich sprawdza się miecz **♦**, ale kiedy udaje nam się pozostać niezauważonym, warto korzystać też z noży do rzucania czy sztyletu.



**SAMODZIELNY DODATEK
DO KULTOWEJ GRY!**

MY ORKZ nadchodzić
się przygotuj na...

WAAAGH!!!!

**WARHAMMER
MARK OF CHAOS**

BATTLE MARCH

16+

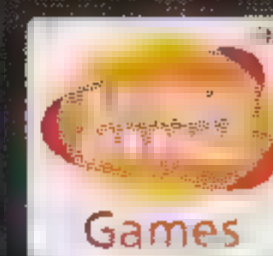
www.pegi.info



79.90
PLN

KUPOJ GRY NIE WYCHODZĄC Z DOMU

www.sklep.cenega.pl



JUŻ W MAJU
Premiera w polskiej wersji
językowej na PC!

WWW.MARKOFCHAOS.PL

Warhammer®, Battle March™, & Warhammer®, Mark of Chaos®, Battle March®, Games Workshop Ltd. 2000-2008. All Rights Reserved. Games Workshop, Warhammer®, Warhammer: Mark of Chaos®, Warhammer: Battle March®, Warhammer: Mark of Chaos®, Battle March®, and all associated races, race insignia, marks, names, characters, illustrations and images from the Warhammer: Mark of Chaos game, the Warhammer: Battle March game, the Warhammer: Mark of Chaos game, and the Warhammer world are either © Games Workshop Ltd 2000-2007, variably registered in the UK and other countries around the world, used under license by NAMCO BANDAI Games America Inc. All Rights Reserved. Namco Bandai Games is a trademark of Namco Bandai Games Inc. All other trademarks are the property of their respective owners. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logo are trademarks of the Microsoft group of companies.

Command & Conquer 3

Gniew Kane'a

[DODATEK DO GRY STRATEGICZNEJ] Mimo wielu szumnych zapowiedzi mamy więcej tego samego. Oczywiście są nowe elementy, ale nie zmieniają one charakteru rozgrywki

W walce pomiędzy GDI, Bractwem Nod i scrinami wybuchają po roku przerwy. Jest dynamiczna kampania, eksplozje zajmujące większą część ekranu, sześć podfrakcji, nowe jednostki i stare grzechy sztucznej inteligencji. Przy tej grze można się świetnie bawić, pod warunkiem, że

dobrze bawiliśmy się przy Wojnach o tyberium. To raczej zaleta, ale wolelibyśmy mieć także inne powody do zadowolenia.

POSZUKUJĄC KAMPANII

Dotąd powodem do dumy była zawsze kampania: z ciekawą fabułą, przerysowanymi postaciami, spójna i tłumacząca cel kolejnych misji łączonych w jedną operację. Tym razem dostajemy 13 misji rozgrywanych tylko Bractwem Nod. Fabuła rozgrywa się w trzech okresach: po drugiej wojnie o tyberium, przed trzecią wojną i w jej trakcie oraz po trzeciej wojnie. Wygląda na zbiór misji połączonych wyłącznie osobą Kane'a, przywódcy Bractwa Nod. Jedyną zaletą takiego układu jest uzupełnienie wiedzy o świecie C&C. Dowiadujemy się na przykład, dlaczego Boyle stanął na czele GDI po zniszczeniu Filadelfii i wybiciu wszystkich ważnych polityków tego ugrupowania.

Ale jedna kampania to niewiele. Nie mamy okazji wypróbować w jej trakcie wszystkich jednostek każdej strony. Szkoda, bo zaletą kampanii jest właśnie stopniowe wprowadzanie kolejnych oddziałów i pokazywanie ich zdolności w spe-



Dodanie kilku podfrakcji i ich jednostek zwiększa oczywiście atrakcyjność rozgrywki, ale tylko wtedy, kiedy mamy okazję skorzystać z tych wszystkich nowości

cialnie zaprojektowanych misjach. Takich jak ta, w której działa Widmo niewidoczne dla wroga i mające bardzo duży zasięg niszczą położony w sercu bazy wroga cel.

Obok nieciekawych i mało emocjonujących misji, w których budujemy jednostki, bazę i likwidujemy przeciwnika ogromną armią, mamy zadania na czas i walki małymi oddziałami na tyłach. Celem nie jest tu zwykle oczyszczenie mapy z przeciwnika. To często najlepszy sposób na zwycięstwo, ale nie zawsze. Twórcy kampanii zostawili sobie furtkę, by nas zaskoczyć. Mapa potrafi się rozszerzyć o nowe obszary rojące się od wrogów, a przeciwnik może pojawić się znikąd. Widać ostre skryptowanie wydarzeń, ale taka uroda kampanii.

ŚWIAT TU ZA KULAMI

Niespodzianki skryptowania przestają nas dotyczyć w nowym trybie o nazwie Globalny podbój. Na mapie świata budujemy i rozbudowu-

jemy bazy, wystawiamy oddziały i ruszamy do boju. Nie ma określonych prowincji. Są tylko zasięgi wpływów baz i miasta, które przynoszą surowce, gdy mamy je w zasięgu. Przesuwamy po mapie żetony oddziałów, a gdy dochodzi do bitwy, rozgrywamy ją na mapie albo czekamy, aż rozstrzygnie ją za nas komputer. Ta druga opcja jest mniej kusząca, bo nawet średnio doświadczeni stratedzy ponoszą mniejsze straty, prowadząc oddziały samodzielnie. Jeśli mamy pojazd budowlany, potyczka może się przerodzić w pojedynek na pełną skalę z budową baz i zbieraniem surowców. Częściej jednak jest to czysta walka dwóch oddziałów.

Tu w końcu mamy okazję spróbować każdej z trzech frakcji, na które dzielą się główne stronnictwa. Frakcje mają specjalne jednostki i gra się nimi nieco inaczej niż podstawowymi wojskami danej strony. Na przykład Czarna Dłoń, jeden z odłamów Nodu, nie używa lotnictwa, ma za to uniwersalne

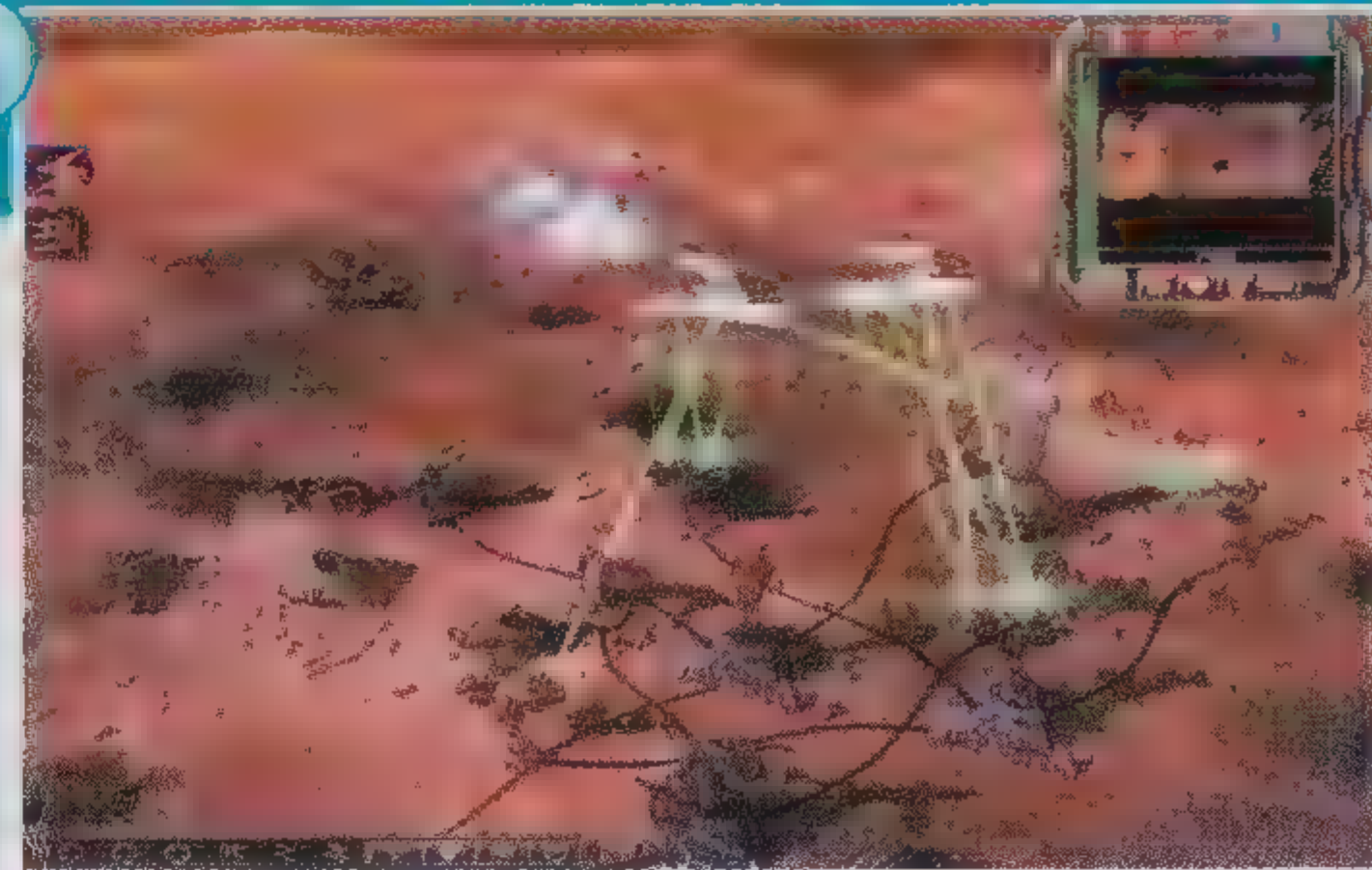
FORMY DEFENSYWNE: OD OBRONY STATYCZNEJ DO PRZEJĘCIA INICJATYWY



1 Umiejętnie przygotowanej obronie przeciw piechocie, pojazdom i lotnictwu nie musimy poświęcać wiele uwagi. Trzeba pamiętać tylko o zapewnieniu energii.



2 Nie wszędzie da się jednak postawić wieżyczki. Wykorzystując ukształtowanie terenu, organizujemy obronę ruchomą. Piechota powinna zająć budynek.



3 Czasem najlepszą obroną jest atak. Tak dobieramy atakujących, by mimo słabszego pancerza i siły ognia zaskoczyli wroga: mechy nie mają obrony p-lot!



Rola piechoty w bitewnym zamęcie nie uległa zmniejszeniu, nadal należy uważać na małe oddziały z wielkimi rakietami, kiedy się intensywnie używa ciężkiego sprzętu

mech, zwane Czyszcicielami. Takich subtelnych różnic jest wiele. Analizując samolich siedzenie to gratka dla fanów serii.

Bazy na mapie strategicznej budujemy w dowolnych miejscach, co jest wielką zaletą podboju świata. Oprócz takich, które są potrzebne do władania miastami, wnosimy też bazy służące do naprawy jednostek. Stan techniczny pojazdów poprawiamy bowiem tylko w zasięgu ich oddziaływania.

WIEDZA Z DOŚWIADANIEM

Komputerowy przeciwnik ma lepsze i gorsze momenty. W sferze strategicznej nie docenia znaczenia miast, tworzy za małe i za słabe oddziały wojskowe. Sztuczna inteligencja miewa nawet kłopoty z wyszukiwaniem drogi, a w kampanii jest tak przewidywalna, że daje się ocenić, gdzie nas zaskoczy. Bez przerwy śle te same oddziały w tej samej sile w te same miejsca. Przedszkolak grałby lepiej.

Z drugiej jednak strony SI rozbudowuje bazy i korzysta z premii, jakie dają stawiane w nich zaawansowane budynki. Na poziomie taktycznym podejmuje trafne decyzje, choć nie zawsze zapewniają jej one powodzenie. Na przykład jeśli mamy pojazd budowlany, a komputer nie, możemy być pewni szybkiego ataku całością sił – wróg zdaje sobie sprawę, że nasze szanse będą rosły. I to jest budujące.

Nieco mniej budujące jest za to rozmieszczenie baz na mapie świata. Za każdym razem wszyscy zaczynają w tych samych miejscach, miasta także nie zmieniają położenia, co dość szybko okazuje się nudne. Przydałoby się generowanie początkowych pozycji.

Szata graficzna nie zmieniła się znacząco. Nadal walczymy w trójwymiarowym świecie, gdzie nie-

ma wszystko daje się zniszczyć. A niszczy się na wielką skalę i aż przesadnie. Piechurzy po wybuchach wyrzucani są wiele metrów w górę, płomienie miotaczy ognia trawia całe oddziały, części zniszczonych pojazdów latają w powietrzu – totalna zagłada. Pod względem grafiki mimo upływu roku od premiery podstawowej części gry nadal prezentuje się udanie.

W wersji polskiej komunikaty są zwykle bezbłędne. Kiedy błąd się zdarza, zazwyczaj nie utrudnia gry, a jedynie poważnie ośmiesza tłumacza nierozumiejącego, co tłumaczy. Wynikiem tego rodzaju błędów jest dzielenie się inteligencją (po angielsku: intelligence) zamiast danymi wywiadu.

Jeszcze bardziej dynamiczna gra z ładniejszą grafiką, równie wartką akcją i wieloma celami podawanymi w trakcie misji to World in Conflict. Jego wadą są bardzo wysokie wymagania sprzętowe.

SZCZEGÓŁOWE WYNIKI TESTU

Command & Conquer 3: Gniew Kane'a



Dobrze dobrane PEGI, gra jest brutalna, płoną pojazdy i ludzie, ciała są wyrzucane w powietrze. Umowność nie zmienia faktu, że nie jest to gra dla dzieci.

16+

wymagania minimalne

procesor 2 GHz
512 MB RAM (Vista 1 GB)
karta 64 MB, DVD, gra C&C 3

wymagania zalecane

procesor 2,2 MHz
1 GB RAM
karta 128 MB, DVD, gra C&C 3

CENA

79 zł

Grywalność

50%

Jakość gry

25%

4,60

grafika

15%

5

dźwięk

5%

4

wersja polska

5%

4

Obsługa gry

15%

4,70

regulowany stopień trudności

5%

4

możliwości konfiguracji gry

5%

5

zapis stanu gry

5%

5

Sprawy techniczne

10%

4,10

jakość programu instalacyjnego

3%

4

jakość pomocy wydawcy

4%

5

uciążliwość zabezpieczeń

3%

3

Ocena częściowa

4,27

Dodatkowe ujemne/dodatnie punkty

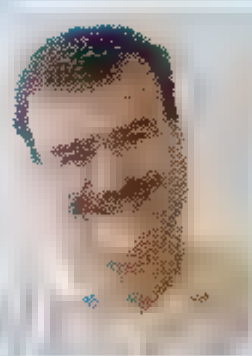
Ocena jakości

dobra

4,27

Łączna ocena

bardzo dobra



Zdaniem autora: Ma wszystko, czego potrzebuje dodatek. Kampania rozczarowuje, trudno mówić o spójnej fabule, z której seria dotąd słynęła. Podoba mi się za to tryb podboju świata, prosty i różniący się od podobnych trybów w innych grach. Szkoda tylko, że nie jest w pełni losowy.

Dariusz J. Michalski

PODCZAS ZWYKŁEJ POTYCZKI POD BAZĄ WIELE SIĘ DZIEJE

W bitwie trudno używać technologii – tworzonych przez budynki naukowe, bo są one głównie obronne. Warto budować wieżyczki, są skuteczne i same się naprawiają. Obronę wzmacniają oddziały szykowane do szturmów. Niektóre mogą łączyć ataki. Obrona statyczna wymaga nadwyżki zasilania – bez prądu wieżyczki obronne i niektóre budynki nie działają. Naprawa sprzętu odbywa się w pobliżu fabryki uzbrojenia. Cele są pokazywane na żółto (główne) i zielono (dodatkowe). Nasi żołnierze sami atakują cele.



Frontlines: Fuel of War Special Edition

| ZREZNOŚCIOWA | Autorom udało oczyścić grę z błędów trapiących wersję beta. Niezły tryb dla jednego gracza dobrze wprowadza do ciekawej rozgrywki sieciowej

Pokrewieństwo do Battlefielda widać i czuć na każdym kroku, poczynając od klas postaci przez klimat po pomysł na rozgrywkę. To klasyczna zabawa w przejmowanie punktów kontrolnych przy użyciu rozmaitych broni, piechoty i pojazdów bojowych.

OBWYKŁA WOJNA

Jak na grę szykowaną do rozgrywki w sieci, Frontlines ma zaskakująco dobrą kampanię singlową. W bliskiej przyszłości sytuacja na świecie jest fatalna – kończące się zapasy ropy doprowadziły do zapasów USA. By walczyć o ostatnie źródła na Bliskim Wschodzie, łączą się one z innymi krajami w Koalicję Zachodnią. Przeciw niej staje Przymierze Czerwonej Gwiazdy (Rosja i Chiny). Dołączamy do elitarnego oddziału Koalicji gdzieś w górach Kaukazu, gdy Rosjanie zaczynają szturm. Znajdujemy się w samym środku trzeciej wojny światowej.

Misje rozgrywane są na mapkach wieloosobowych. O celach informowani jesteśmy na bieżąco. Zwykle musimy zająć wskazane punkty na linii frontu, ale czasem

zdarzają się odmiany – wysadzamy wskazane urządzenia wroga czy ratujemy zakładnika.

Choć tak przeciwnicy jak i sojusznicy zachowują się raczej głupio, stojąc bezmyślnie na otwartym terenie i zastygając w bezruchu po trafieniu, strzelaniny są emocjonujące. To głównie zasługa fachowej oprawy. Animacja ruchu jest wzorowa (tylko wrogowie czasem dziwnie padają na ziemię), świetnie prezentują się tła, ale największe wrażenie robią efekty specjalne. Dzięki rewelacyjnym eksplozjom czujemy się jak na prawdziwej wojnie. Co chwila obok rozrywa się pocisk czy ładunek, kompani biegają, szukając schronienia, a my rozpaczliwie rzucamy się na ziemię, siejąc do każdego wroga w polu widzenia.

Część elementów otoczenia, ba, nawet całe ściany budynków daje się niszczyć materiałami wybuchowymi i pociskami z mocniejszych broni. To zmusza do zmian taktyki: gdy bezpieczna osłona przestaje istnieć, szybko szukamy nowego schronienia. Choć nie ma tu wskaźnika zdrowia, a stan grożący zejściem mija bardzo szybko, zginąć



Eksplodze większych obiektów wstrząsają całą okolicą. Całe szczęście, że kierowany przez nas żołnierz może to przeżyć, inaczej nie zobaczylibyśmy ich w pełnej krasie

jest łatwo. Wystarczy chwila nieuwagi i leżymy. Ale nie kierujemy żadnym konkretnym bohaterem, więc bez stresu odradzamy się po chwili w punkcie kontrolnym.

SIEĆ I WROG

Niestety tryb dla jednego gracza zanim się dobrze rozkręci, już się kończy. To tylko osiem niezbyt długich misji, które nadają się akurat do tego, by początkujący oswoił się z bronią i innym sprzętem bojowym. Poznajemy tutaj sztuczki, które prawdziwego znaczenia nabierają dopiero w grze z żywym przeciwnikiem.

W trybie multi zaczynamy od wyboru klasy, a więc i broni, której używamy. Szturmowiec ma karabinek z granatnikiem, komandos biega z wytłumionym pistoletem maszynowym,

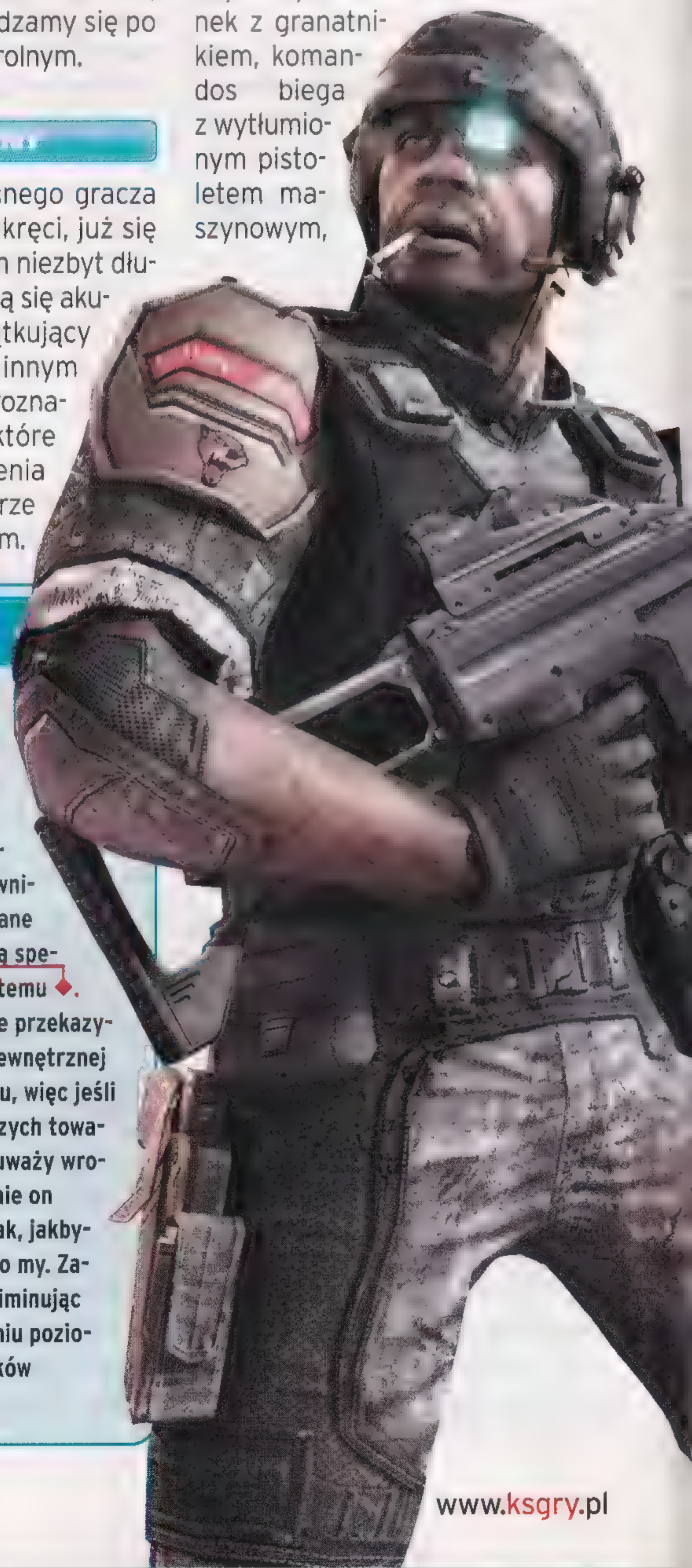
HELM Z DOSTĘPEM DO SIECI TO PODSTAWA



Jeden rzut oka na mapę i już wiemy, gdzie powinniśmy się udać. Dodatkowo dzięki specjalnemu wyświetlaczowi zamontowanemu w hełmie cele misji pojawiają się jako ikony. Od razu

wrogów, nie zapominajmy jednak o monitorowaniu poziomu naszej amunicji, a zwłaszcza liczby pocisków pozostałych jeszcze w magazynku.

wiemy, skąd należy spodziewać się ostrzału. Poza tym pozycje przeciwników zaznaczane są za pomocą specjalnego systemu. Informacje te przekazywane są w wewnętrznej sieci oddziału, więc jeśli któryś z naszych towarzyszy zauważy wroga, to zostanie on oznaczony tak, jakbyśmy zrobili to my. Zapamiętajcie eliminując



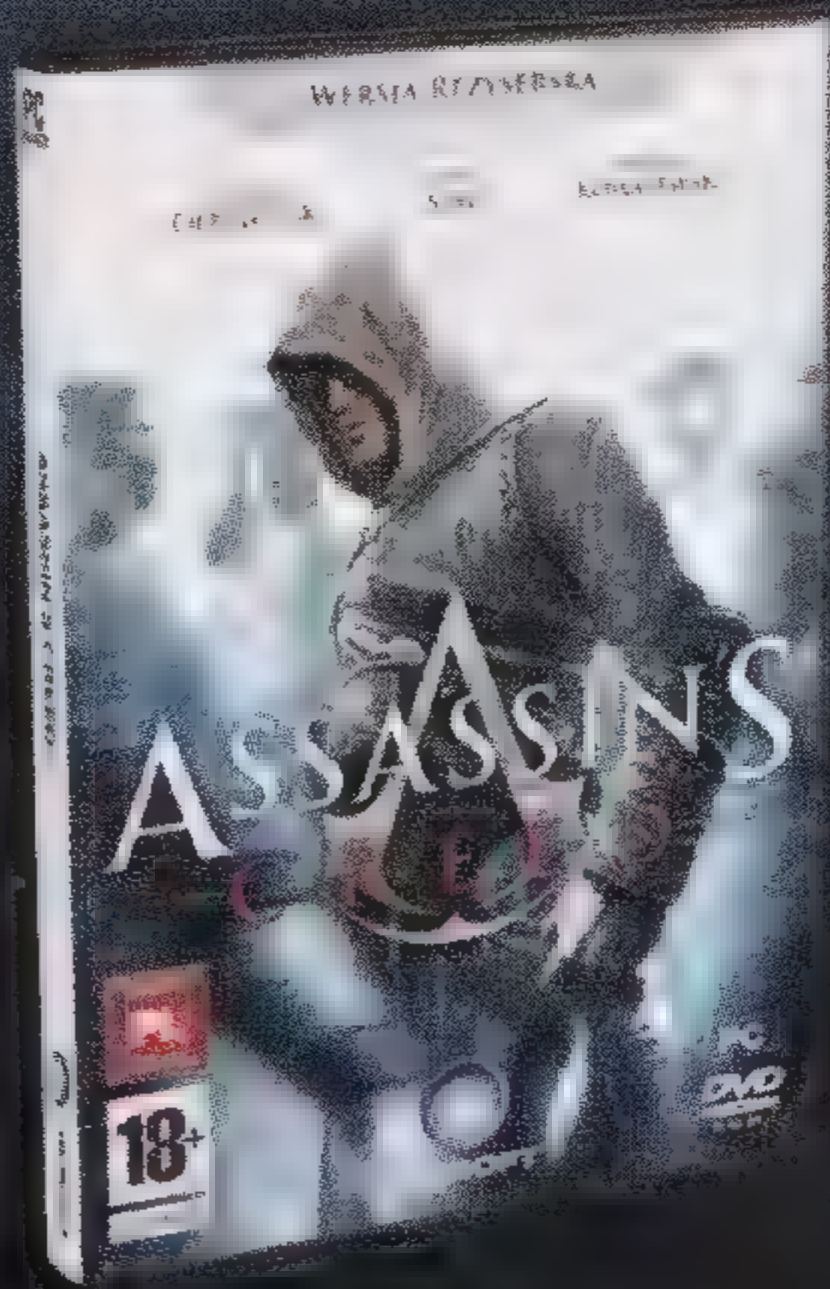
DANIEL
OLBRYCHSKI

KRZYSZTOF
KOWALEWSKI

BORYS
SZYC

W POLSKIEJ WERSJI JĘZYKOWEJ

ASSASSIN'S CREED



WYJĄTKOWA WERSJA PC:
▲ WIĘCEJ AKCJI
▲ NOWE ZADANIA

NIE ZWLEKAJ DOŁĄCZ
DO BRACTWA ASASYNÓW!

www.assassinscreed.cenega.pl



JUŻ W SPRZEDAŻY!

KUPUJ GRY NIE WYCHODZĄC Z DOMU
www.sklep.cenega.pl



XBOX 360

PLAYSTATION 3



UBISOFT

Assassin's Creed © 2008 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Assassin's Creed, Ubisoft, and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries. Published and developed by Ubisoft Entertainment. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies. "PLAYSTATION" and "PS3" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

PARTNERZY PREMIERY GRY W WERSJI NA PC!

AMD
Smarter Choice

BenQ

radio eska

**NTT
SYSTEM**

JUŻ W SPRZEDAŻY!



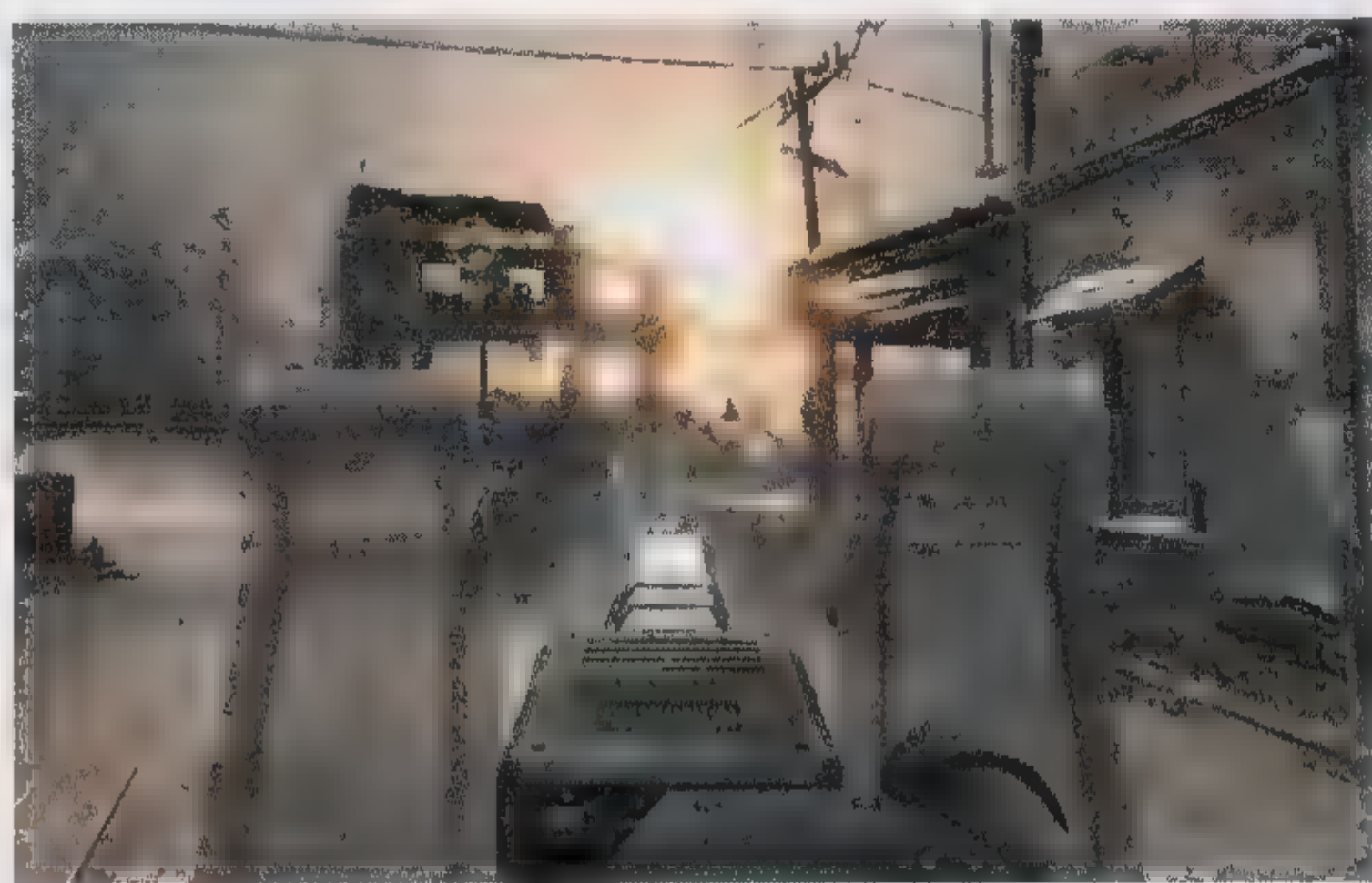
zaś snajper wali z potężnej rusznicy. Jest jeszcze inżynier naprawiający pojazdy, spec od walki z nimi i żołnierz wsparcia, który ogniem z ciężkiego karabinu maszynowego przyciska wroga do ziemi.

Następnie wybieramy rolę. Mamy tu specja od walki EMP, który za pomocą urządzeń wyłącza maszyny, jest żołnierz wzywający wsparcie lotnicze, inny rozkładający stacjonarne działka i operator robotów bojowych. Role mają po trzy umiejętności specjalne, ale nie od razu mamy do nich dostęp. Zyskując doświadczenie bojowe, awansujemy na wyższe poziomy, co odblokowuje gadżety. Na przykład specjalista od maszyn bojowych Koalicji na początku ma tylko helikopter zwiadowczy, ale z czasem może używać robota z minigunem albo wyrzutnią rakiet. Po stronie Przymierza zamiast robotów na gąsienicach jest

zdalnie sterowane autko z ładunkiem wybuchowym do wysadzania czołgów i śmigłowców

z wyrzutnią rakiet. Zdobyć wszystkich umiejętności wymaga celnego oka i orientacji w terenie.

W sieci okazuje się, czy radzimy sobie z czołgami i helikopterami. Kontrolowanie ich to konieczność i może przeważać szalę zwycięstwa. Ze względu na powszechne użycie ciężkiego sprzętu nabierają znaczenia roboty bojowe i stacje



To niedaleka przyszłość, ale są już do dyspozycji broń będące na razie najwyżej w testach, takie jak railgun

narne działka. Dzięki nim prowadzimy zwiad, likwidujemy harcówników, umacniamy pozycje i wspomagamy ataki na umocnienia.

WYCIĄG NA POZIOMY

Oprawą gra ustępuje Call of Duty 4 czy Crysisowi, ale broni się ostrą jak żyła grafiką i efektami specjalnymi. Mapki to taktyczny raj, a walki wokół Moskwy są niezapomniane: starcia w labiryncie ulic, wśród domków, na których dachy da się wejść, gór śmieci i wraków tarasujących drogę. Świetne są ostrzeżenia kompanów przed karabinem maszynowym czy snajperem ukrytym w ruinach.

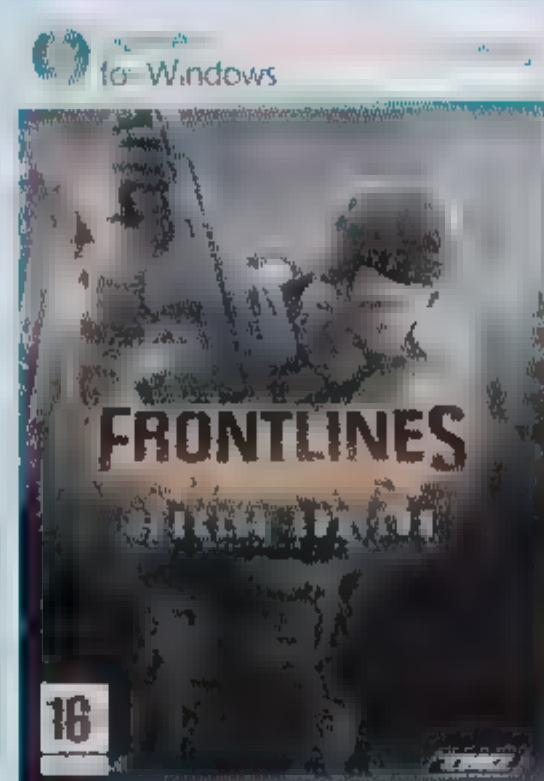
Polska wersja jest poprawna, choć zdarzają się czasem literówki i błędy techniczne, jak napisy wychodzące z ramek.

Z podobnych gier warto przypomnieć Battlefield 2 i Battlefield 2142. Pierwsza świetnie od-

wzorowuje walkę współczesnej armii, a druga to wizja pola bitwy oddległej przyszłości. Wyważona rozgrywka, rewelacyjnie wykonane pojazdy i przemysłowe mapki sprawiają, że nawet po kilku latach od premiery gra się doskonale.

SZCZEGÓŁOWE WYNIKI TESTU

Frontlines: Fuel of War Special Edition



Dobrze dobrana kategoria PEGI – przeciwnicy giną, ale w niezbyt rażący sposób, krwi prawie się nie widzi, tylko scenariusz ma kilka drastycznych scen.

16+
www.pegi.info

wymagania minimalne

procesor 2,8 GHz,
768 MB RAM, karta graficzna
256 MB RAM, DVD

wymagania zalecane

procesor Core 2 Duo,
2 GB RAM, karta graficzna
512 MB RAM, DVD

CENA

129,90 zł

Grywalność

	50%	5
Jakość gry	25%	5,20
grafika	15%	5
dźwięk	5%	6
wersja polska	5%	5
Obsługa gry	15%	4,20
regulowany stopień trudności	5%	4
możliwości konfiguracji gry	5%	6
zapis stanu gry	5%	3
Sprawy techniczne	10%	4,30
jakość programu instalacyjnego	3%	4
jakość pomocy wydawcy	4%	4
uciążliwość zabezpieczeń	3%	5
Ocena częściowa		4,86

Dodatkowe ujemne/dodatnie punkty

Ocena jakości bardzo dobra **4,86**

Cena jakości

dobra



Zdaniem autora: Jako wielki fan Battlefielddów z uwagą przyglądałem się powstawaniu Frontlines. Efekt końcowy mnie cieszy, choć nadal wolę Battlefieldda. Troszkę rozczarowuje długość, czy raczej krótkość kampanii dla samotnego gracza, ale można to nadrobić w emocjonujących meczach w sieci.

Tadeusz Zieliński

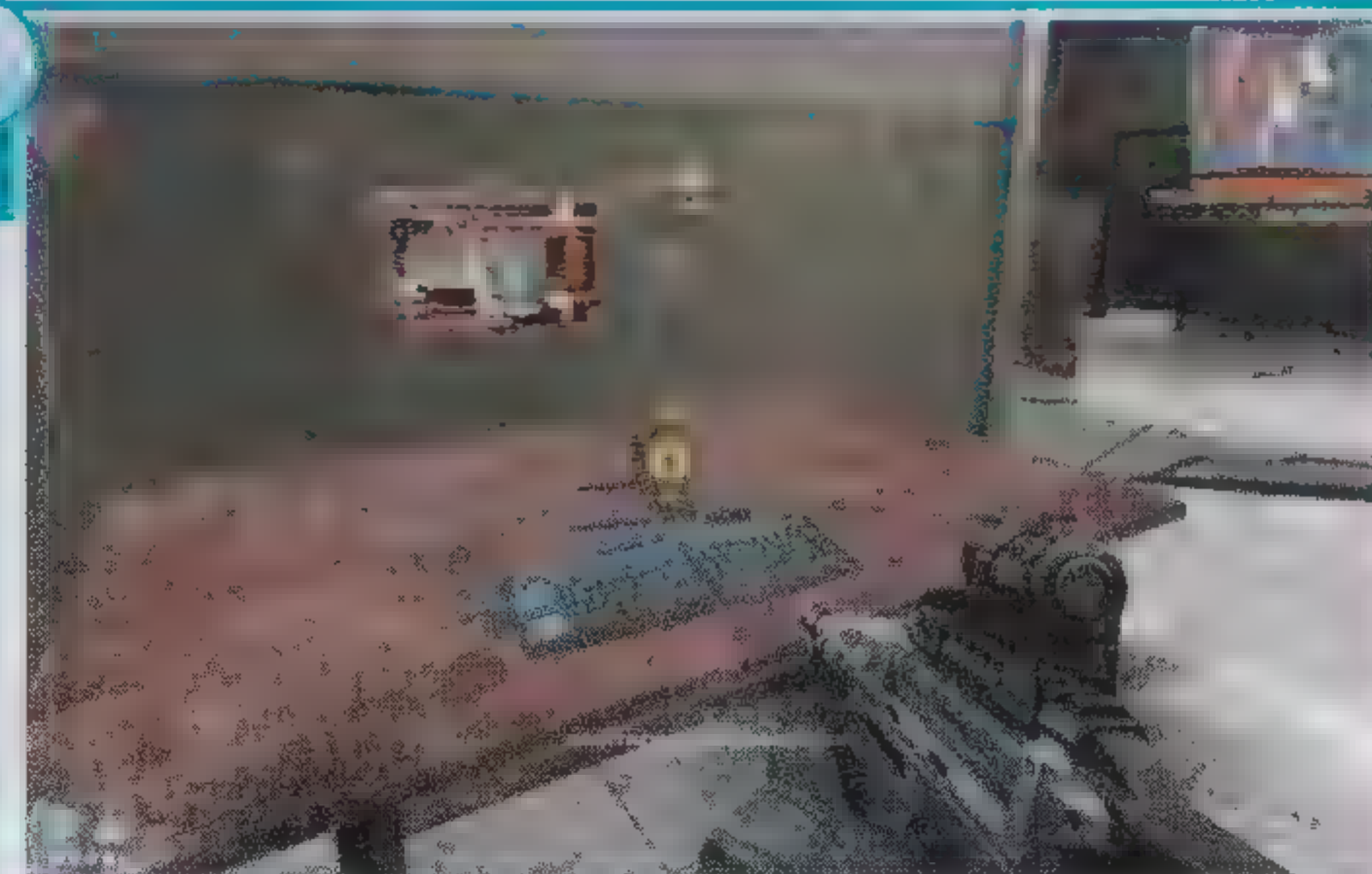
ZDOBYWAMY UMOCNIONE POZYCJE PRZYMIERZA



1 Ze swoim lekkim działkiem nasz pojazd opancerzony nie miałby szans z czołgiem, ale na szczęście mamy również zabójcze rakietę przeciwpancerne.



2 Wsiadamy pod budynkiem, który mamy zdobyć. Kompani ostrzeliwują wroga, z czego się tylko da. Wspieramy ich, waląc w okna i drzwi z granatnika.



3 By przejąć ten budynek, należy użyć komputera. Nie robimy tego, dopóki w okolicy są wrogowie, bowiem włamując się, jesteśmy całkiem bezbronni.



WWW.EXPERIENCE112.PL

REC

08:10:18



lexisnumérique

Micro Application

GRAND PRIX 2007
NAJLEPSZY SCENARIUSZ
NAJLEPSZA GRA PC
FESTIVAL DU JEU VIDEO 2007



REKOMENDACJA PORTALU
VOODOOGUILD.COM
OCENA: 9/10



NAJLEPSZY POMYSŁ
NEXTGAM
GAMES CONVENTION 2007

EXPERIENCE 112

„(...) POLSKA WERSJA JĘZYKOWA FAKTYCZNIE PRZEBIJA
ANGIELSKI ORYGINAŁ!”

VOODOOGUILD.COM



„TYM, CO PRZYCIĄGA DO EXPERIENCE 112, JEST JEGO
ABSOLUTNA WYJĄTKOWOŚĆ. W TO TRZEBA ZAGRAĆ!”

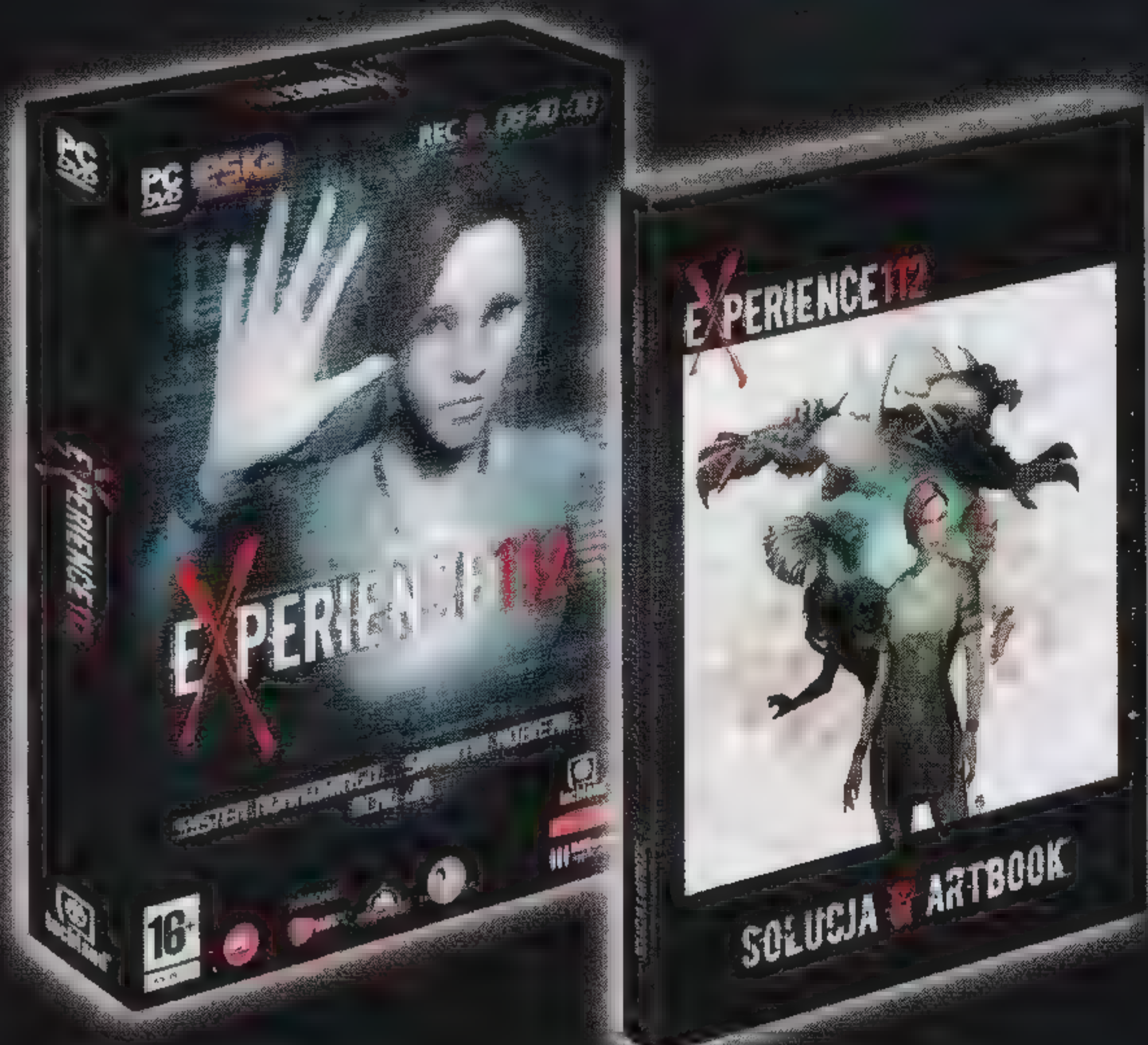
CLICK

„ORYGINALNY, SZOKUJĄCY, FANTASTYCZNY (MOŻECIE
KONTYNUOWAĆ WYLICZANKĘ NA WŁASNĄ RĘKĘ) POMYSŁ,
NA KTÓRYM OPIERA SIĘ GRA, SPRAWIA MNÓSTWO RADOŚCI.”

WP.PL

„TO GRA, Z KTÓRĄ POWINIEN ZAPOZNAĆ SIĘ KAŻDY GRACZ
INTERESUJĄCY SIĘ ROZWOJEM ELEKTRONICZNEJ ROZRYWKI”

GAZETA.PL



Każdy egzemplarz zawiera:
PORADNIK oraz **ARTBOOK!**

PATRONAT:



WP.PL



Experience 112

| PRZYGODOWA | Powikłaną historię pokazano w niezwykle sposób: akcję obserwujemy z kamer przemysłowych. Tworzy to niepowtarzalną atmosferę, choć gra bywa bardzo trudna

odkrycie stworzeń zwanych tyriadami umożliwiło stworzenie eliksiru leczącego choroby, powstrzymującego starzenie i dającego niezwykle zdolności. Niestety początkowo zabijał on pacjentów, na których go badano, więc eksperymenty prowadzono w tajemnicy na pokładzie statku la-

Lea Nichols, a oglądamy ją na monitorze systemu bezpieczeństwa. My ją słyszymy, ona nas nie. Kierujemy jej krokami, zapalając kolejne lampy i uruchamiając urządzenia; wtedy idzie ona we wskazane miejsce, a jeśli można tam coś zrobić, robi to. Tak tworzy się niespotykane uczucie więzi z bohaterką.



Dzięki obserwacji sceny z kilku różnie rozmieszczonych kamer często zdarza nam się dostrzec szczegóły, na które nasza podopieczna nigdy nie zwróciłaby uwagi

boratorium, który opuszczony rdzewieje teraz u wybrzeży wyspy. Dlaczego? To właśnie mamy wyjaśnić.

KTO, GDZIE, KIEDY

Z początku nie wiemy nic. Widzimy budzącą się ze snu kobietę, która rozgląda się niepewnie. To doktor

Informacje zdobywamy stopniowo. Co nieco wie Lea, ale najwięcej dowiadujemy się, przeglądając akta personelu w komputerze. Przez długi czas nie wiemy nawet, który jest rok. Wszystko wskazuje na lata siedemdziesiąte, ale prawda okazuje się zaskakująca, jak wiele rzeczy. To właśnie dzięki tym ciągłym

niespodziankom, zagadkom i wrażeniu odkrywania złożonej tajemnicy gra jest tak wciągająca.

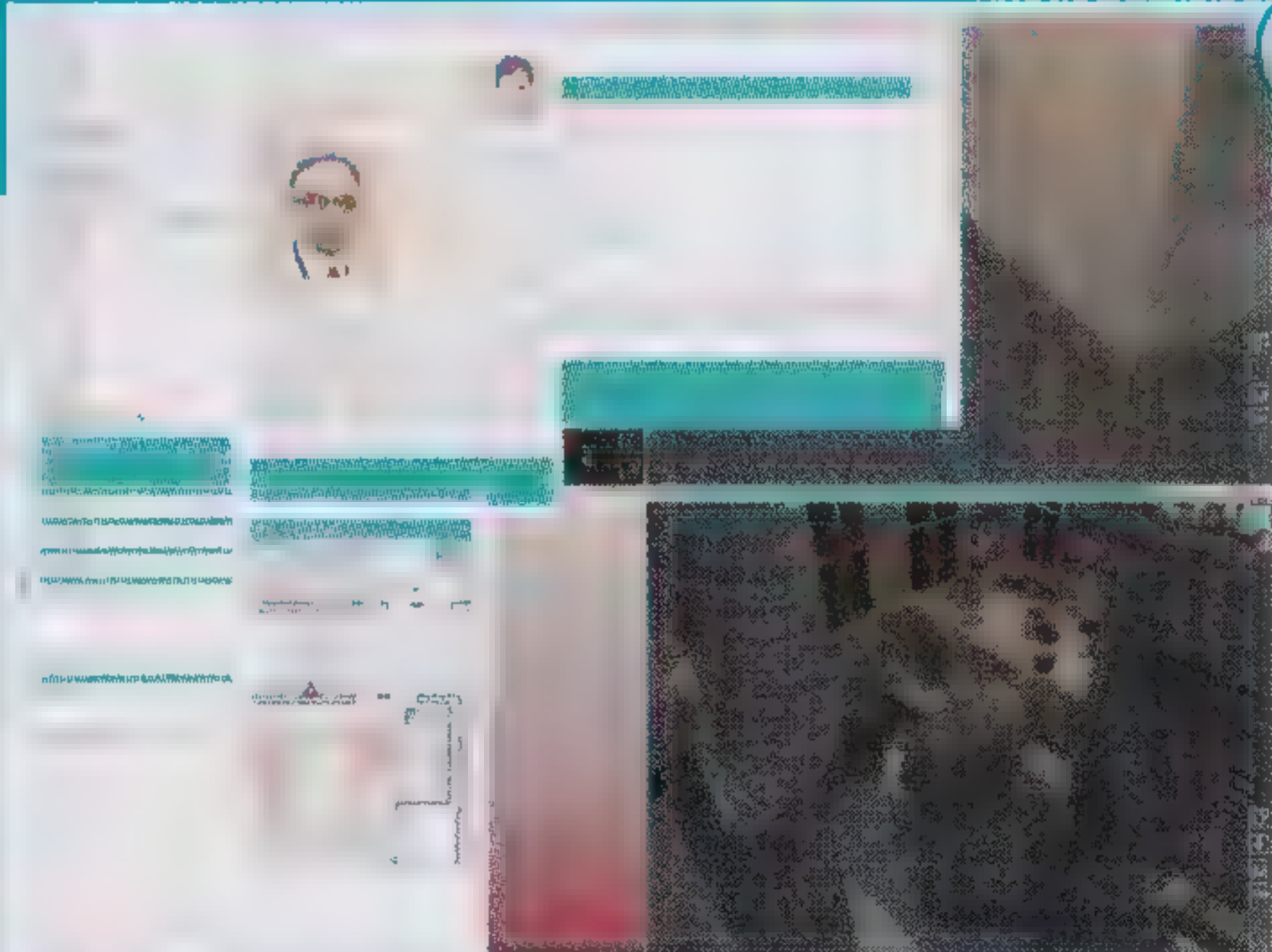
Wczytywanie się w komputerowe pliki wiąże się z jeszcze jedną kluczową sprawą. Większości ważnych pomieszczeń i urządzeń bronią kody dostępu. Te znajdujemy w prywatnych folderach, które też mają hasła. Pierwsze klucze dostajemy od doktor Nichols, ale później znajdujemy je sami. Można się zaciąć, bo część haseł jest zaszyfrowana i trzeba poznać podstawy kryptografii, by osobiście je odkodować. Dobrze, że łamigłówek tego kalibru jest niewiele, bo można się przy nich zniechęcić, z drugiej jednak strony ich pokonanie daje wielką satysfakcję.

Główna zabawa to operowanie kamerami, choć początkowo trudno nad nimi zapanować. Da się włączyć podgląd z trzech naraz, ale nie zawsze widzimy go w tym oknie co trzeba. Lepiej wyłączyć w opcjach tryb automatycznego śledzenia, bo wprowadza chaos.

Dzięki kamerom planujemy, dokąd posłać bohaterkę, ale nie tylko. Pani doktor znajduje do nich ulepszenia dodające możliwość obracania, tryb noktowizyjny przydatny w wielu mrocznych miejscach na statku, powiększenie obrazu i termowizję pokazującą temperaturę obiektów. Łącząc to z ustawianiem różnych rozmiarów obrazu, mamy narzędzia realizatora programów telewizyjnych. Rewelacja!



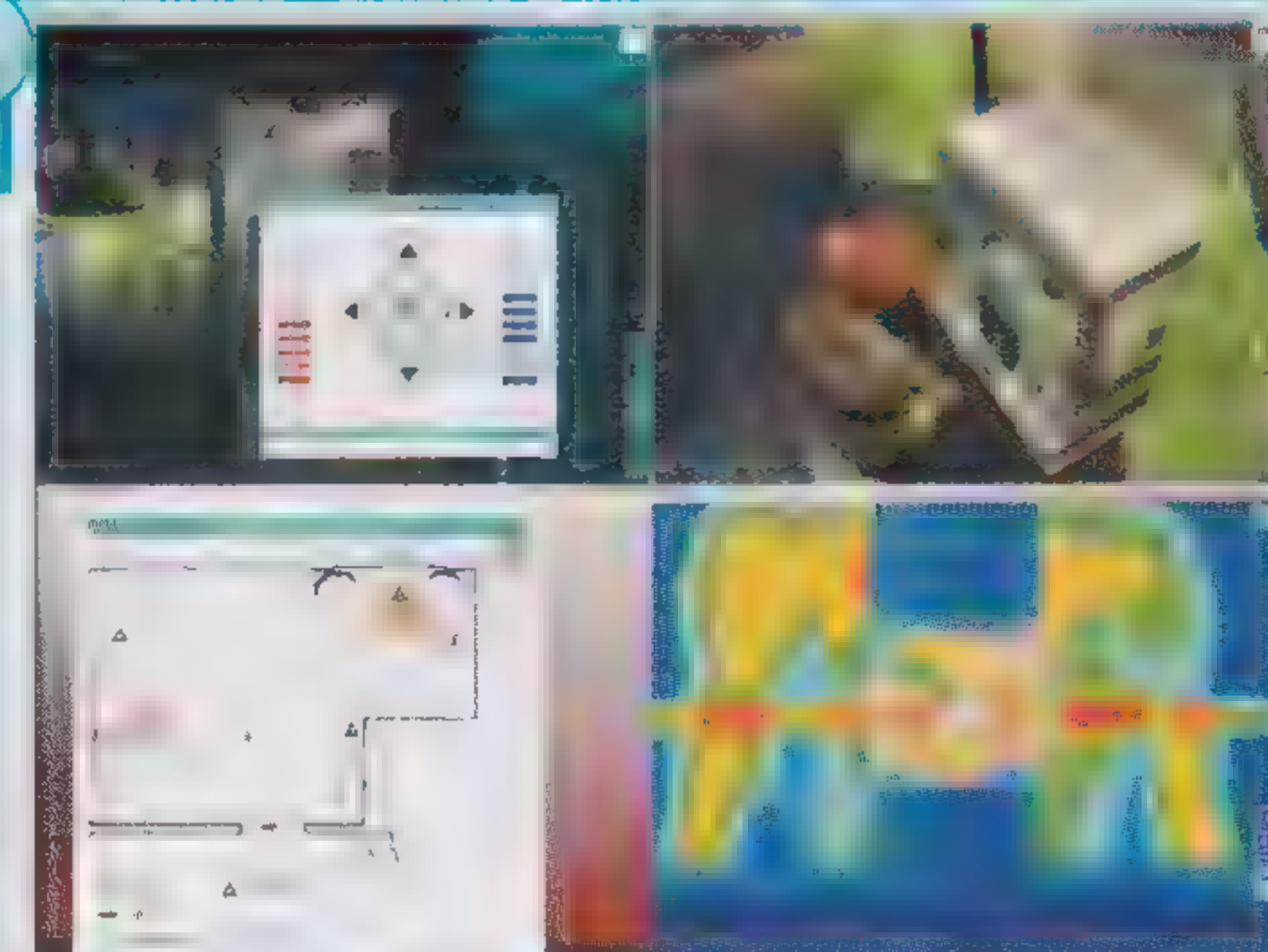
MAŁY CHEMIK, CZYLI ZABAWA URZĄDZENIAMI W LABORATORIUM



1 W laboratorium doktor Nichols potrzebuje wsparcia. By uzyskać pewien składnik, z jednego z plików wyczytujemy proces wytwarzania tej substancji.



2 Reakcja zachodzi w temperaturze 35 stopni. Nie mamy jak tego przekazać Lei, więc sami ustawiamy termostat i czekamy na czerwony obłoczek nad fiolką.



3 Dobieramy proporcje innych składników (patrzac w notatki) i laserem grzejemy do wymaganej temperatury. Tryb termowizji podaje ciepłotę obiektu.

Multikino®

games

ZAGRAJ W NAJLEPSZĄ GRĘ ROKU!!!

PRZYJDŹ DO MULTIKINA

POZNAJ SMAK BYCIA ASASYNEM.

ZAGRAJ I ZGARNIJ SUPER NAGRODY! TYLKO TERAZ I TYLKO W TWOIM MIEŚCIE!



UBISOFT®

First Play

Ogólnopolskie rozgrywki

kinowe

Z

NIT SYSTEM

ASSASSIN'S CREED

ROZGRYWKI ODBĘDĄ SIĘ W MULTIKINACH:

19/04

26/04

ZACZYNAMY
O GODZINIE: 16.00

KRAKÓW
WROCŁAW (PASAŻ GRUŃWALDZKI)

WARSZAWA (URSYNÓW)
POZNAN (STARY BROWAR)

10/05

17/05

31/05

GDAŃSK
BYDGOSZCZ

WROCŁAW (ARKADY)
ELBLĄG

WARSZAWA (ZŁOTE TARASY)
POZNAN (SI)

INFORMACJE NA STRONIE: UBI.ONET.PL

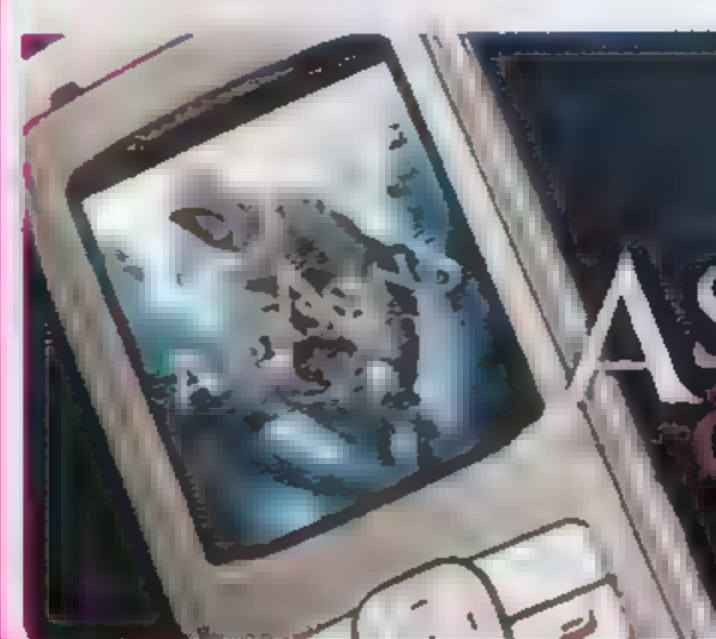


Benq

onet.pl



PLAY



ASSASSIN'S CREED

ZAGRAJ RÓWNIEŻ NA SWOIM TELEFONIE!

WYŚLIJ GAMELOFT2 NA NUMER 2010!

OPEŁATA ZA SMSA ZGODNIE ZE STAWKAMI OPERATORA.
GRA DOSTĘPNA TYLKO DLA KLIENTÓW SIECI ERA, ORANGE PLUS.

OPEŁATA ZA POŁĄCZENIE WAP WEDŁUG CENNIKA.

gameLoft



Bydgoszcz • Elbląg • Gdańsk • Kraków • Poznań • Szczecin • Warszawa • Włocławek • Wrocław • Zabrze

www.multikino.pl

www.assassinscreed.cenega.pl



Z jakością obrazu różnie bywa, a do tego nie wszystkie kamery są całkowicie sprawne, co oczywiście wykorzystano w kilku miejscach do utrudnienia nam życia

Czasem przejmujemy kontrolę nad urządzeniami ośrodka badawczego, by pomóc Lei w osiągnięciu celu. To proste czynności przyjemnie urozmaicające rozgrywkę. Na ogół jednak pani doktor sama wie, co robić. Niestety nie zawsze, na przykład nie schyla się po klucz, dopóki kilka razy nie pstrykniemy światłem obok niego. Pół biedy, jeśli ten klucz zauważyliśmy, ale są momenty, w których nasza podopieczna przegapia ważne przedmioty tak samo jak i my.

WARTOŚCI

To najbardziej dotkliwy błąd, ale nie jedyny. Są też miejsca, w których bohaterka zaczyna się i trzeba grę wczytywać; irytuje to, że choć teoretycznie można stan gry zapisać w dowolnej chwili, są momenty, w których się nie da, bo nie i już. Drobne usterki w grafice, jak przenikanie przez siebie przedmiotów, to rzadko przytrafiający się detal.

O ile oprawa graficzna jest przeciętna, to muzykę wykonano na medal. Zapadają w pamięć zwłaszcza piękne, relaksujące akordy elektroniczne w menu startowym. Podczas rozgrywki muzyki jest niewiele, ale w połączeniu z dźwiękami pracujących urządzeń tworzy ona dobrze współgrające z mrocznym klimatem rozgrywki tło.

Gra została w pełni spolszczona: po polsku jest interfejs kamer, wpisy w komputerowej bazie danych, a także głosy postaci. Rzecz jasna, po polsku mówi też Lea Nichols, choć można było zatrudnić lepiej dopasowaną aktorkę. Ta mówi nadmiernie afektowanym tonem, nerwowo zasysa powietrze i niepotrzebnie moduluje głos, przez co brzmi nienaturalnie, bardziej jak postać z animowanych filmów dla

dzieci niż naukowiec w stopniu doktora. Plusem jest to, że dokładnie wymawia głoski haseł, które musimy wpisać do komputera. Dyktuje je wyraźnie i w takim tempie, że ciężko się pomylić. Gdyby nie to kreskówkowe brzmienie głosu, lokalizacja gry byłaby znakomita.

Gra ucieszy fanów przygodówek, bo pomijając innowacyjny interfejs, można ją uznać za typową przedstawicielkę gatunku. Mroczna historia pełna zwłok, szpiegów i tajemniczych stworzeń przypomina Cold Feara, który jednak był pełnowymiarowym horrorem. Experience 112 horrorem nie jest, ale dzięki świetnej fabule, a przede wszystkim więzi między graczem a bohaterką, wspólnie stawiającym czoło przynębiającej pustce opuszczonego kompleksu badawczego, stanowią niezapomniane przeżycie.

SZCZEGÓŁOWE WYNIKI TESTU

Experience 112



Trafiona kategoria wiekowa. Niby nie ma przemocy, ale są za to gnijące zwłoki oraz nieco przymgona nagość. Eksperymenty na ludziach to też temat nie dla dzieci.

16+
www.pegi.info

procesor 1,5 GHz
512 MB RAM
karta 64 MB, DVD

procesor 2 GHz
1 GB RAM
karta 128 MB, DVD

CENA

79,90 zł

Grywalność

50%

6

Jakość gry

25%

4,20

grafika

15%

4

dźwięk

5%

5

wersja polska

5%

4

Obsługa gry

15%

3,90

regulowany stopień trudności

5%

1

możliwości konfiguracji gry

5%

4

zapis stanu gry

5%

6

Sprawy techniczne

10%

3,90

jakość programu instalacyjnego

3%

4

jakość pomocy wydawcy

4%

3

uciążliwość zabezpieczeń

3%

5

Ocena częściowa

5,03

Dodatkowe ujemne/dodatnie punkty

Ocena jakości

bardzo dobra

5,03

Cena/jakość

bardzo dobra



Zdaniem autora: To dowód, że wciąż mogą pojawiać się dobre przygodówki, wystarczy mieć pomysł. Najlepsze jest to, że wszystko tu łączy się w logiczną całość. Łamigłówki nie są powtykane na siłę, lecz wynikają z okoliczności, a wiadomości nie dostajemy na tacy, tylko musimy do nich się dokopywać. Michał J. Adamczak

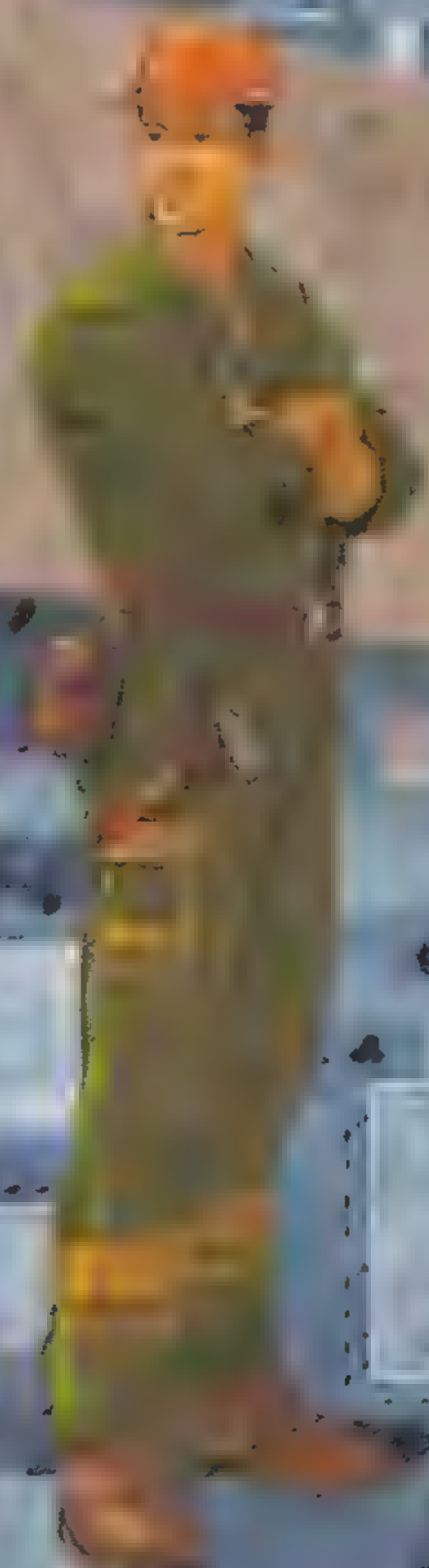
BOHATER TRZECIORZĘDNY - TEŻ ZDALNIE STEROWANY

Zwłoki w laboratorium ♦ budzą niepokój pani doktor, która twierdzi, że w pomieszczeniu znajduje się trujący gaz. Dlatego wjeżdżamy tu zdalnie sterowanym robotem ♦, uprzednio pokonując komorę dekontaminacyjną. Bardzo przydatna okazuje się możliwość ustawienia różnych ujęć tego samego miejsca ♦, bo pozwala na precyzyjne manipulowanie pojazdem. Kierując głównym silnikiem i silnikami pomocniczymi ♦, ustawiamy robota przy stole i manewrujemy wysięgnikiem tak, aby zabrać leżącą na blacie kartę ♦. Po jej uchwyceniu pozostaje wrócić do cierpliwie czekającej w sąsiednim pomieszczeniu bohaterki.



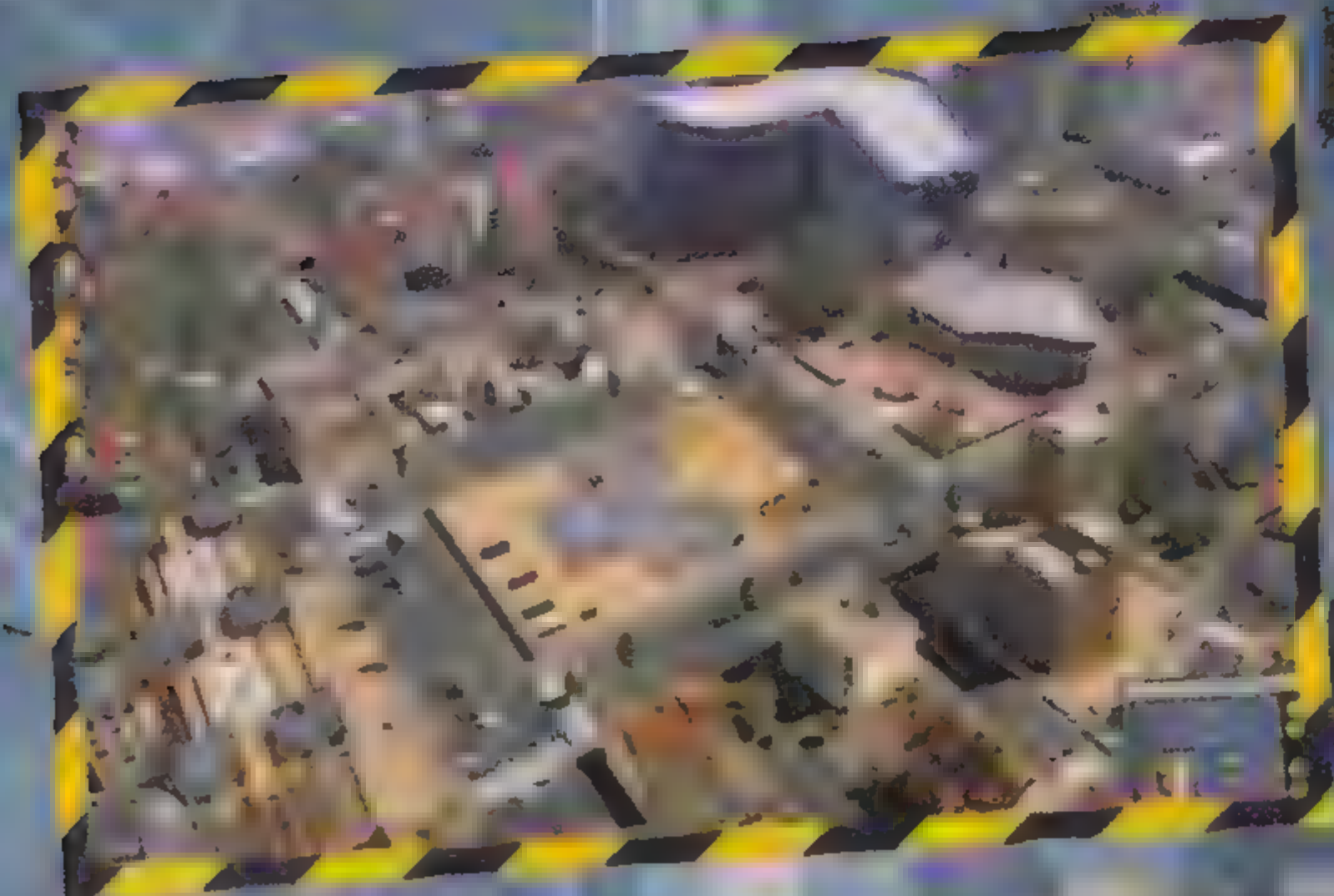


TO TY WYBUDUJESZ 3 MILIONY MIESZKAŃ!

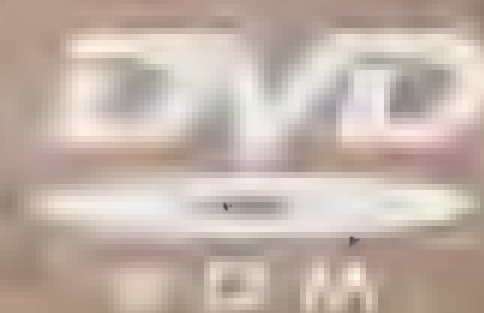


BUILDING & CO

Zostan architektem!



[HTTP://BUILDING-CO.TOPWARE.PL](http://building-co.topware.pl)



TopWare
INTERACTIVE

palludio game



3+

www.pcg.pl

TO TY WYBUDUJESZ 3 MILIONY MIESZKAŃ!
© 2008 TOPWARE GAMES. WYBUDUJESZ 3 MILIONY MIESZKAŃ!
WYBUDUJESZ 3 MILIONY MIESZKAŃ!
WYBUDUJESZ 3 MILIONY MIESZKAŃ!
WYBUDUJESZ 3 MILIONY MIESZKAŃ!
WYBUDUJESZ 3 MILIONY MIESZKAŃ!

UEFA Euro 2008

| SPORTOWA | Mistrzostwa Europy za pasem, czas pomóc wirtualnej kadrze Beenhakera zdobyć tytuł. Gra jest znacznie bardziej efektowna od najnowszej FIFY!

Niełatwo zrobić wciągającą na długo grę o Mistrzostwach Europy. Są krótkie: trzy mecze w grupie, ćwierćfinały, półfinały, finał. Raptem sześć spotkań, o jedno mniej niż na Mundialu. By przedłużyć i ożywić rozgrywkę, autorzy dołożyli kilka trybów, które mają odróżniać grę od FIFY. Udało się, choć nie do końca.

ZIĄCZ KAPITAŃ

Flagowy tryb to kariera kapitana reprezentacji podobna do Be a pro z FIFY 08. Tam rozgrywa się wiele sezonów jako wybrany zawodnik przywiązany do swej pozycji. Tutaj jest tak samo, tylko

nazywa się to karierą kapitana. I niestety tak jak w FIFIE rozczarowuje. Na początku wybieramy gracza lub tworzymy nowego. Najlepiej takiego, od którego dużo zależy: napastnika bądź środkowego pomocnika. Podczas meczu trzeba ważyć swój egoizm: nie możemy próbować za wszelką cenę kiwać kilku rywali naraz, gramy jak na prawdziwym boisku: oddając piłkę niekrytym partnerom, wychodząc na czyste pozycje, licząc na podania, walcząc w defensywie...

W praktyce nie jest to atrakcyjne, bo prawie w ogóle nie zależy od nas to, jak partnerzy grają w obronie.

Bramki tracimy więc czasem po głupich błędach lub akcjach, które przewalibyśmy bez problemu. Do tego kamera pokazuje widok z powietrza i lata w stałej odległości od zawodnika, więc często nie widzimy naszego pola karnego i tego, jak padają gole!

Jeden faul może zepsuć całą zabawę. Gdy nasz kapitan odnosi poważną kontuzję, kuleje i łązi w żółtym tempie po boisku. Zmienić go nie można, nie da się też przejąć kontroli nad kim innym i jesteśmy skazani na granie inwalidą. Co prawda gdy dostaje piłkę, nagle cudownie zdrowieje i sprintuje jak kiedyś, ale gdy komuś poda, znów zaczyna poruszać się jak ślimak.

Tryb ten nabiera kolorów, kiedy gramy w kilka osób. Da się wtedy robić przemyślane akcje, a zabawa nie polega na wyczekiwaniu na podanie na granicy spalonego.



W UEFA Euro 2008 gole padają o wiele częściej niż w FIFIE 08, jednak nie znaczy to, że bramkarze są bez szans - bronią dobrze

wać jak narciarz między tyczkami, ale już o stopień wyżej czuje się wzrost wymagań. Widać wielką pracę włożoną w poprawienie zespołowej defensywy, która stanowi tutaj prawdziwy monolit.

Kiedy prowadzimy piłkę napastnikiem od własnej połowy, trudno coś zrobić. Drybling jest skuteczny na jednego-dwóch rywali, trzeci zabiera nam piłkę. Budowanie wolnych akcji wymaga cierpliwości, bo też napotykamy mocny opór. Blok defensywny pracuje porządnie: porusza się, zagęszczając pole gry, reaguje szybko na przeniesienie jej ciężaru na drugi skraj boiska. Różne formacje współpracują i nie ma między nimi dziur.

Działa to też i na naszą korzyść, zwłaszcza gdy wybieramy w mistrzostwach Polskę, bo nasza drużyna jest przewidziana do gry defensywnej, mając relatywnie średniej jakości pomocników. Grając dwoma

WYBÓR STRZAŁY

Tak jak FIFA 08 gra jest dość trudna dla początkujących. Oczywiście na najniższym poziomie trudności między obrońcami można szuso-

NOWY SPOSÓB NA RZUT WOLNY



1 Przed wybiciem rzutu wolnego decydujemy, czy robimy to tradycyjnie, wciskając strzał, czy w nowy sposób. Oba są dobre, ale nowy - bardziej celny.



2 Zaczynamy rozbieg! Pojawia się znacznik, który obrazuje to, jak nabiegamy na piłkę, oraz to, kiedy kopniemy w nią butem (i którym).



3 Moment kopnięcia musi zbiec się w czasie z chwilą dobiegnięcia do piłki. Zależnie od tego, jak kręciliśmy galką, podkręcamy piłkę lub uderzamy ją prosto.

POCZUJ PIŁKARSKIE EMOCJE!

Komputer
Świat

GRY
EXTRA

2/2008

PISMO
Z PŁYTĄ
690
WYDAJ
790 VAT

Komputer
Świat

GRY
EXTRA

**WALCZ
O ZŁOTO!**

**JUŻ DZIŚ ZAGRAJ
W MISTRZOSTWACH!**

**UEFA
EURO
2008**

**DEMO
UEFA
Euro
2008**

W NUMERZE

- TESTY:** NAJNOWSZE GRY PIŁKARSKIE
- PORADNIKI:** UEFA EURO 2008 I PES 2008
- PIŁKA W GRZE:** CIEKAWOSTKI I ZAPOWIEDZI

» **DEMO: UEFA Euro 2008**
» **EXTRA: poradnik do FIFA 08**
zwiastun UEFA Euro 2008



SPEEDLINK
SIE MA SIE GRA!
WWW.SPEED-LINK.COM

SZUKAJ W KIOSKACH!

**KONKURS!
DO WYGRANIA
100
PADÓW!**



SL-6535 STRIKE

- FORCE VIBRATION
- FUNKCJA MAKRO
- DWA MINI JOYSTICKI
- PRZYCISKI TURBO I CLEAR



SL-6542 THUNDER STRIKE

- FORCE VIBRATION
- CZTERY PRZYCISKI PRZEDNIE
- FUNKCJA TURBO
- TRYB ANALOGOWY/CYFROWY



SL-6555 360 STYLE

- GAMEPAD PC
- W STYLU PADA DO XBOX
- POWIERZCHNIA POWLEKANA GUMĄ
- FUNKCJA CYFROWA, ANALOGOWA I TURBO



SL-6560 DEVOLUTION WIRELESS

- BEZPRZEWODOWY PAD USB
- SPECJALNA POWIERZCHNIA Z GUMY
- FUNKCJA WIBRACJI
- PROGRAMOWALNE PRZYCISKI



SL-4441 D-STRUCT

- DO KONSOLI PLAYSTATION3
- BEZPRZEWODOWY, ZASIĘG 10M
- GUMOWA POWIERZCHNIA PO BOKACH
- AKUMULATOR Z ZESTAWIE

SPEEDLINK

SIE MA SIE GRA!
WWW.SPEED-LINK.COM



W zamieszaniu podbramkowym bardzo łatwo jest strzelić bramkę, bowiem obrońcy nie są zbyt żwawi w wybijaniu jej, a bramkarze nie wychodzą do takich sytuacji

obrońcami w środku tej formacji i wspierając się pressingiem, tworzymy zasięki trudne do sforsowania nawet dla najlepszych. Atak trzeba jednak opierać na kontrowaniu i oskrzydleniach.

Smolarek i Żurawski, nasi dwaj najlepsi napastnicy, są w grze zawodnikami klasy europejskiej. Ich współczynniki ogólne zatrzymują się w okolicach 80, co jest niezłym wynikiem. Żurawski, co zaskakuje, jest nieco lepszy niż Ebi. Szczególnie w wykańczaniu akcji, bo strzela celniej i mocniej. Nie widać niestety szybkości Smolarka, choć prezentuje on poziom światowy. Reszta została odwzorowana poprawnie, choć Boruc powinien być jeszcze lepszy z poziomem ponad 90.

Wprowadzono nowy system bicia rzutów wolnych i różnych. Można po staremu wciskać strzał czy dośrodkowanie, ale jeśli mamy pad z analogowymi gałkami, przyciągając gałkę do siebie i popychając ją do przodu, oddajemy strzał dokładnie w chwili, gdy zawodnik dobiega do piłki. Ruchem gałki wybieramy też siłę oraz podkręcenie futbolówki.

WŁASNA KAPITANIE

Mimo oficjalnej licencji Mistrzostw Europy w grze nie ma prawdziwej... reprezentacji Holandii. Zamiast van Nistelrooya, Seedorfa, Robbena czy van der Saara są niepodobni do nikogo piłkarze ze zmyślonymi nazwiskami. A Holandię często spotykamy w grupie czy etapie pucharowym. I gdy strzela nam gola jakiś wymyślony gość, mocno osłabia to atmosferę turnieju. Szkoda.

Szkoda też, że nie ma polskiego komentarza. W trakcie meczu komentują angielscy dziennikarze, a w menu opcje przetłumaczone są na polski. Przyzwyczajeni do Szpakowskiego i Szaranowicza, uważamy to za minus gry.

Czasem pod nogami piłkarzy pojawiają się plamy ze strzałkami pokazującymi, gdzie będą za chwilę biegli. Nie przeszkadza to w grze, ale brzydko wygląda. Gra też nie jest już śliczna, straszą na przykład płaskie postacie fotoreporterów za bramkami. Na szczęście animacje zawodników wciąż robią wrażenie.

Jako gra turniejowa UEFA nie ma konkurencji. W żadnej innej nie zdobywamy Mistrzostwa Europy. Więcej długoterminowej satysfakcji daje trudniejsza FIFA 08 oraz Pro Evolution Soccer 2008, ale to już bardzo realistyczna pozycja.



SZCZEGÓŁOWE WYNIKI TESTU

UEFA Euro 2008



Gra nie zawiera przemocy. Każdy groźny faul karany jest żółtą bądź czerwoną kartką, nie ma w niej nieprzyzwoitego języka ani takich scen.

3+

wymagania minimalne

procesor 1,3 GHz
256 MB RAM
karta graficzna 64 MB, DVD

wymagania zalecane

procesor 2 GHz
256 MB RAM
karta graficzna 128 MB, DVD

CENA

139 zł

Grywalność

50%

1

Jakość gry

25%

4,20

grafika

15%

4

dźwięk

5%

5

wersja polska

5%

4

Obsługa gry

15%

4,40

regulowany stopień trudności

5%

6

możliwości konfiguracji gry

5%

6

zapis stanu gry

5%

2

Sprawy techniczne

10%

5,30

jakość programu instalacyjnego

3%

6

jakość pomocy wydawcy

4%

5

uciążliwość zabezpieczeń

3%

5

Ocena częściowa

4,24

Dodatkowe ujemne/dodatnie punkty

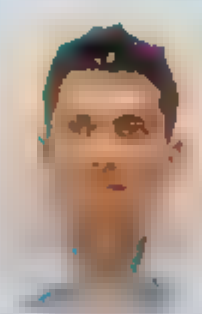
Ocena jakości

dobra

4,24

Cena/jakość

dostateczna



Zdaniem autora: Świetna zabawa na czas turnieju. Grając Polską, można spełnić marzenia i dokopać Niemcom czy Francuzom. Niestety tryb kapitana nie podoba mi się, bo można się w nim wynudzić, i to setnie. Po końcu turnieju też zresztą niewiele mamy do roboty. Mecze towarzyskie nie kręcą. Ale na te kilka tygodni, póki nie opadnie wrzawa, to dobra rzecz. Wiktor Cegła

GDY KAPITAN MA PECHA

Tryb Zostań kapitanem jest pokazywany z kamery latającej od bramki do bramki, tak, abyśmy widzieli jak najwięcej boiska. Piłkę kontrolują najczęściej zawodnicy sterowani przez komputer. Nie możemy im wydawać żadnych rozkazów oprócz poproszenia o podanie. Gwiazdka nad głową naszego zawodnika oznacza, że ma wyjątkowe umiejętności. Niestety widzimy też, że chodzi, trzymając się za bok, zamiast biegać. Jest kontuzjowany, więc raczej nie przyda nam się w trakcie meczu. Jego pasek kondycji miga też na zmianę na żółto i czerwono, a nie daje się go zmienić. Pozostaje liczyć na partnerów.



WYDANIE JAKIEGO JESZCZE NIE BYŁO!

Komputer

GRY Dla dzieci **NAJWIĘKSZE PRZEBÓJE**

NAJLEPSZE GRY DLA DZIECI! PISMO Z PŁYTĄ DVD!

Komputer

GRY Dla dzieci **NAJWIĘKSZE PRZEBÓJE**

TYLKO

9.90
W TYM
7% VAT

TEST

**LEGO STAR WARS II
THE ORIGINAL TRILOGY**

REWELACYJNA ZABAWA
W ŚWIECIE GWIEZDZONYCH WOJEN

TEST

**HARRY POTTER
I ZAKON FENIKSA**

**60 KONKURS
NAGRÓD!**

TEST

VIVA PINATA

WERSJI DEMO

- Kao: Tajemnica wulkanu
- Shrek Trzeci
- Reksio i czarodzieje

- Ankh: Serce Ozyrysa
- Bee Movie Game
- Do Błot
- Harry Potter i Czarna Ognia
- Harry Potter i Zakon Feniksa
- LEGO Bionicle Heroes
- LEGO Star Wars II
- Na falach: Surf's Up
- Over the Hedge
- Reksio i Kapitan Nemo
- Reksio i Kretos - akcja
- Reksio i skarb piratów
- Reksio i UFO
- Sezon na miła
- Spiderman: Friend or Foe
- Szkoła Koziołka Matołka
- TMNT

**W NUMERZE PŁYTA DVD A NA NIEJ
AŻ 20 WERSJI DEMO W TYM**

- ★ Kao - tajemnica wulkanu
- ★ Shrek Trzeci
- ★ Reksio i czarodzieje i inne!

Z NAMI WYBIERZESZ NAJLEPIEJ!

Mortyr: Operacja Sztorm

| ZRĘCZNOŚCIOWA | Grafika słaba, sensu tu niewiele, błędy czasem uniemożliwiają rozgrywkę, a jednak strzelanie do nazistów nadal bawi – po ściągnięciu 160 MB łatki

Jan Mortyr podejmuje się dla angielskiego wywiadu MI6 misji wyeliminowania Hermana Goeringa, Heinricha Himmlera i Josepha Goebbelsa. To ciekawy pomysł. Niestety gra nie dość, że paskudnie wygląda, to jeszcze

się zawiesza, co uniemożliwia rozgrywkę. Ściągamy łatkę z internetu, bo inaczej nici z zabawy.

Operacja Sztorm wygląda, jakby jej koncept od lat leżał w szufladzie, czekając na realizację. Nie ma tu żadnych elementów skradania,

choć przenikamy do ściśle strzeżonych siedzib władców Trzeciej Rzeszy. To prosta strzelanina, wrogowie zawsze pojawiają się w przewidzianych miejscach i niezależnie od tego, czy wcześniej załatwiamy kogoś po cichu czy głośno, następni o nas wiedzą, bo tak przewiduje skrypt. Zdarza się nawet, że faszysci materializują się tuż przed nami i natychmiast atakują.

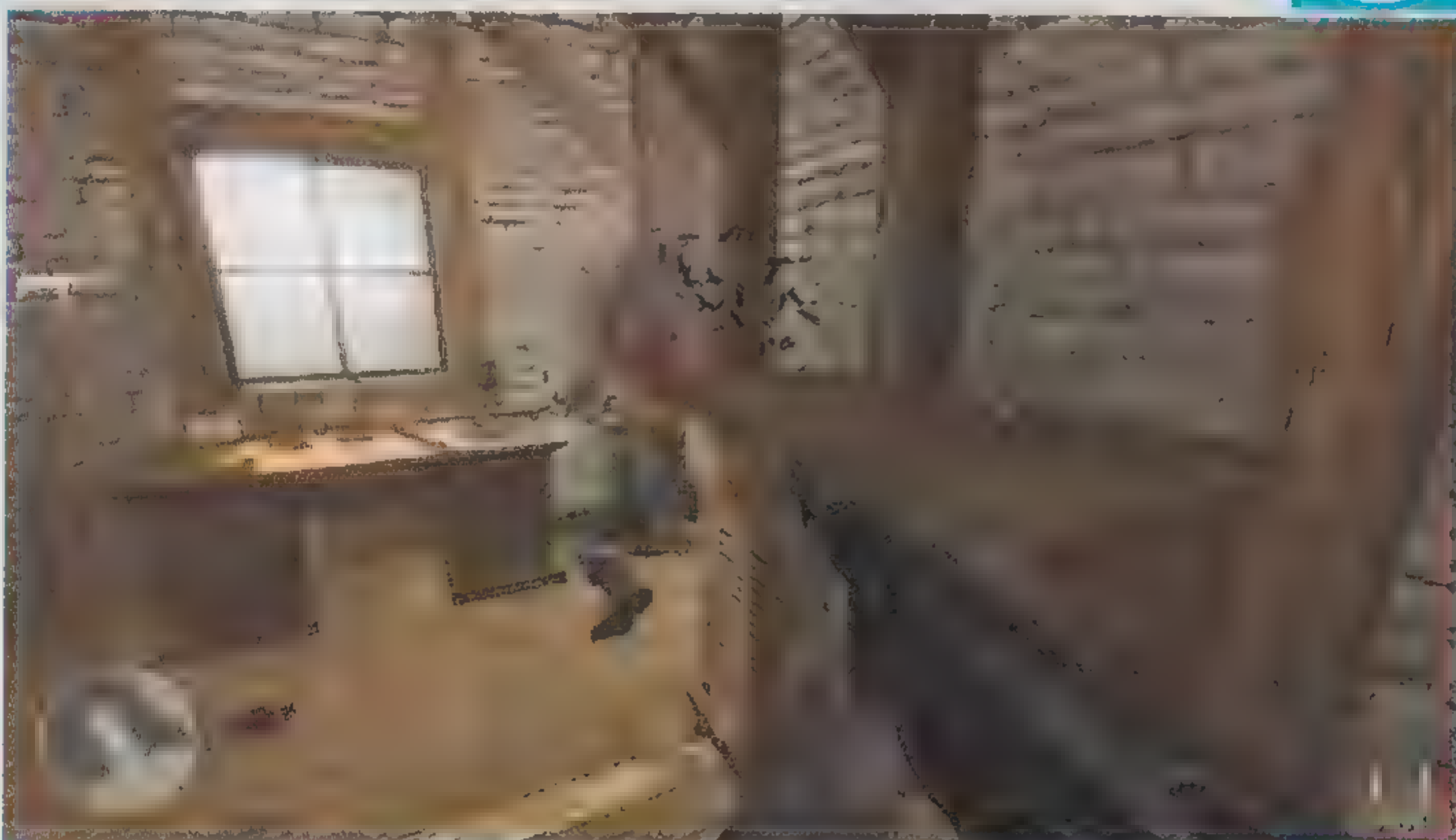
Droga jest prosta, a mapki niewielkie. Zasuujemy ścieżką wytyczoną betonowymi korytarzami, ścianami domów, skrzyniami blokującymi przejścia i drutami kolczastymi odcinającymi ulice. Nawet gdy dostajemy dodatkowe rozkazy, nie daje się zboczyć z kursu. Więźniowie do uwolnienia są tuż obok głównego korytarza, a czołgi do wysadzenia stoją na środku jedynej możliwej drogi.

Gra wykorzystuje wciąż niezły program F.E.A.R.-a. Choć rażą wyblakłe barwy, proste i brzydkie tekstury oraz byle jak zrobione otoczenie, świetnie pokazywane są strzelaniny. Wybuchy ciskają śmieci i ciała na bok, a wrogowie wykonują wiele naturalnie animowanych ruchów: otwierają drzwi kopniakiem, skaczą nad przeszkodami, strzelają zza osłony i efektownie się ostrzeliwiają, uciekając. Szkoda jednak, że miejsca, w których walczymy, są tak mało zróżnicowane. Wciąż

PRZENIKAMY DO KWATERY HIMMLERA



1 Zwykle aby przejść dalej, wystarczy wybić wszystkich wrogów, ale by dostać się do kwater szefa Gestapo, trzeba najpierw otworzyć drzwi.



2 Klucz leży gdzieś w okolicy. Jest mocno broniony, więc szukamy się na trudne starcie. Z kluczem pędzimy do zamkniętej bramy.



3 Himmler to tchórz. Zamiast walczyć, wysłał żołnierzy. Pokonujemy ich i otwiera się krata do biura. Kilka strzałów i zbrodniarz pada!

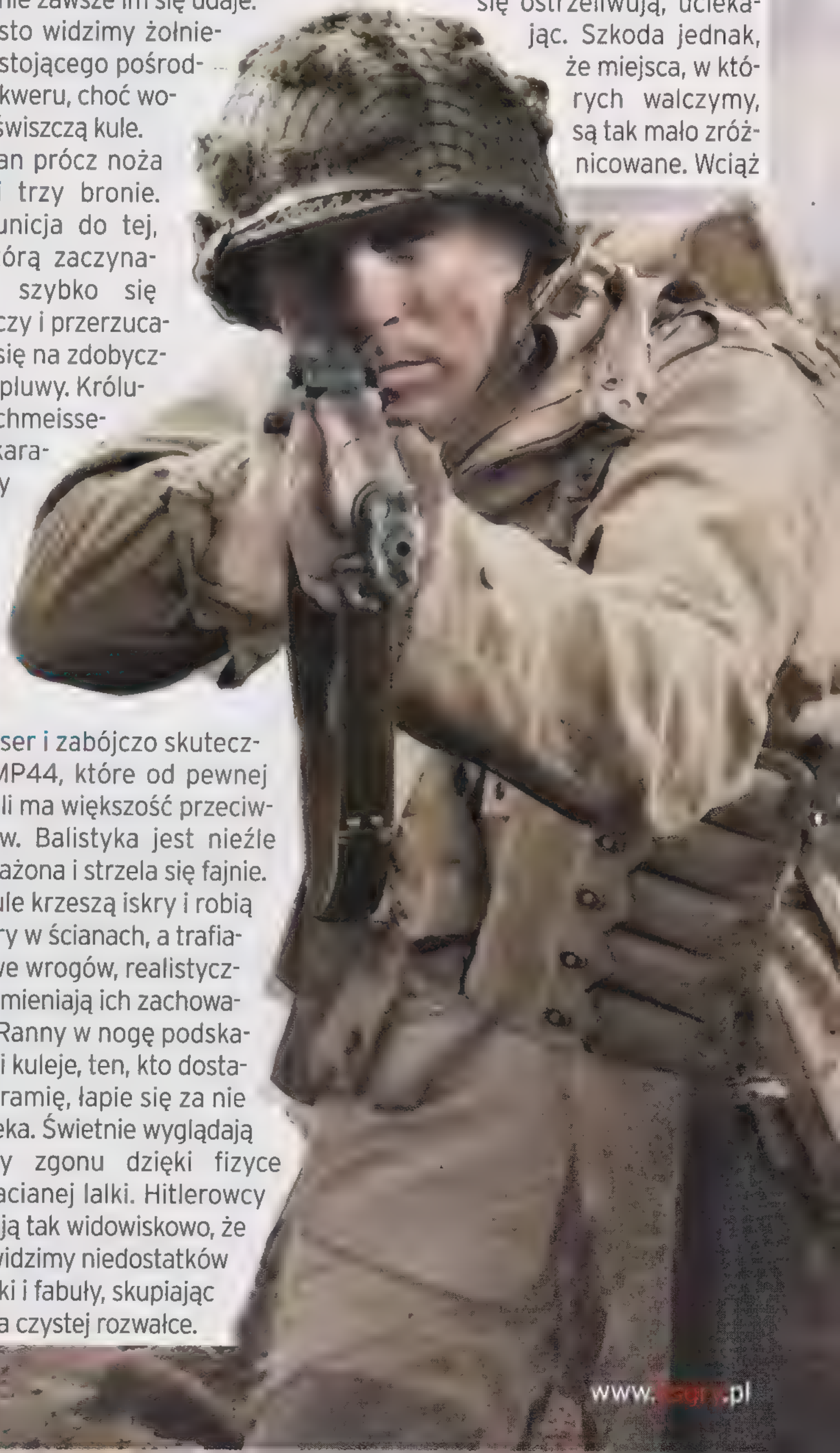
TESTOWANIE

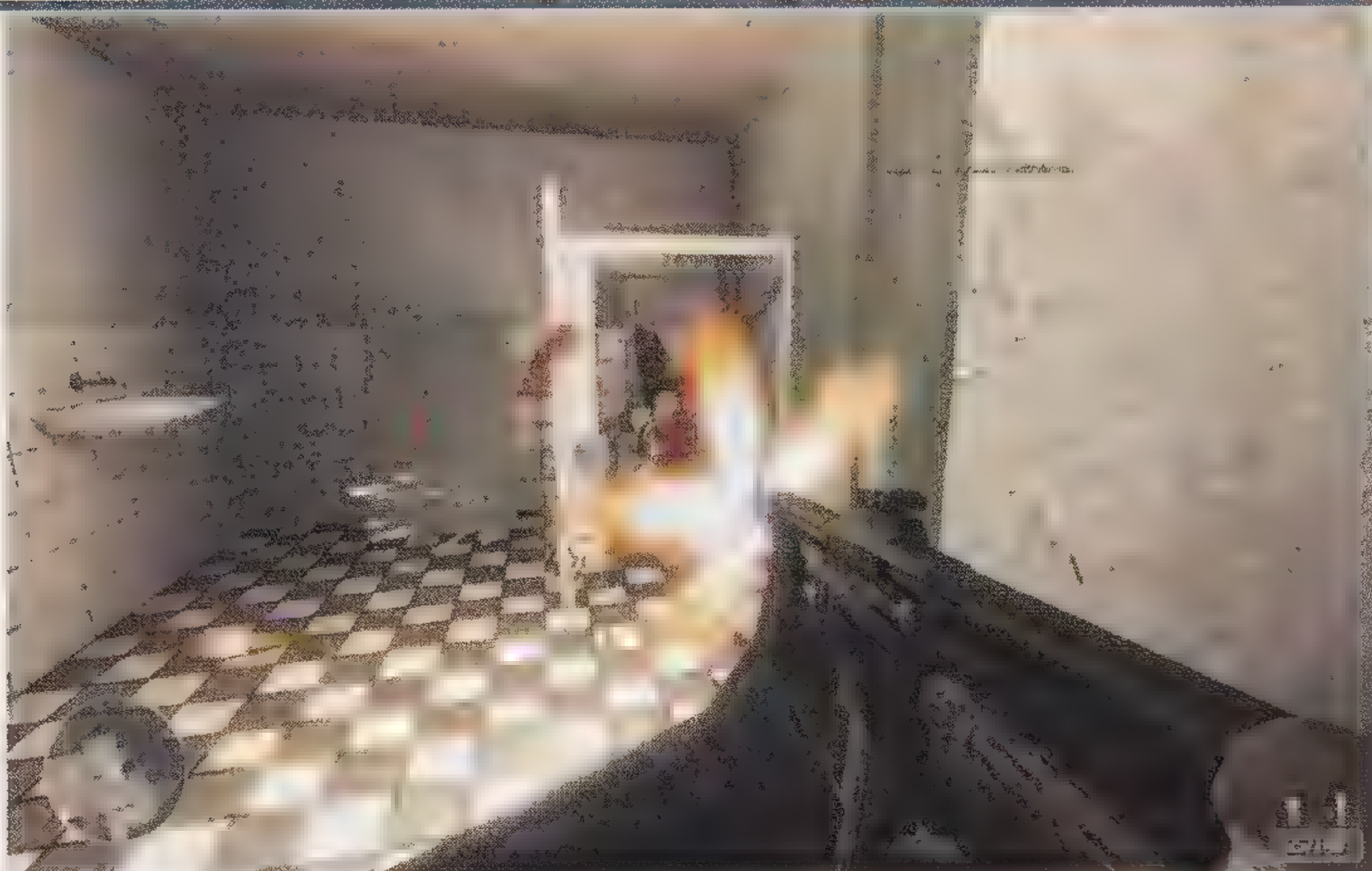
Bohater jest jak jednoosobowa armia, zwłaszcza na niższym poziomie trudności. Na wyższych jest trudniej, trzeba wykazać się celnością i refleksem, bo mocniej obrywamy, a wrogowie zachowują się sensowniej. Próbuje ukrywać się za przeszkodami, okrążać nas i obrzucać granatami, gdy się chowamy. Ale nie zawsze im się udaje. Często widzimy żołnierza stojącego pośrodku skweru, choć wokół świszczą kule.

Jan prócz noża nosi trzy bronie. Amunicja do tej, z którą zaczynamy, szybko się kończy i przerzucamy się na zdobyczne spluwę. Królową Schmeissery, karabinu

Mauser i zabójczo skuteczne MP44, które od pewnej chwili ma większość przeciwników. Balistyka jest nieźle wyważona i strzela się fajnie.

Kule krzeszą iskry i robią dziury w ścianach, a trafiając we wrogów, realistycznie zmieniają ich zachowanie. Ranny w nogę podskakuje i kuleje, ten, kto dostaje w ramię, łapie się za nie i ucieka. Świetnie wyglądają sceny zgonu dzięki fizyce szmacianej lalki. Hitlerowcy padają tak widowiskowo, że nie widzimy niedostatków grafiki i fabuły, skupiając się na czystej rozwalce.





Jedyny moment, kiedy zaskakujemy Niemca w toalecie, to raczej wynik przypadku niż zamysłu - on tu po prostu stoi. Czekając na tramwaj? Rozmarzył się? A może się ukrywa?

przebijamy się przez kręte korytarze w bunkrach i budynkach, nawet w miasteczku akcja toczy się w ciasnym wąwozie wytyczonym ścianami domów.

Operacja Sztorm została wydana w polskiej wersji kinowej. To dziwne, bo przecież powstała w Polsce. Tłumaczenie jest po-

prawne, chociaż im wyższa rozdzielczość, tym mniejsze są podpiśki pojawiające się w trakcie rozmów, aż robią się nieczytelne.

Ten sam klimat strzelanin mają lepsze gry jak Call of Duty 4 czy Medal of Honor: Airborne. Fani horrorów i inteligentnych wrogów powinni zaś zagrać w F.E.A.R.-a.

SZCZEGÓŁOWE WYNIKI TESTU

Mortyr: Operacja Sztorm



Dobrze dobrane PEGI, zabijamy tu całe szeregi przeciwników, a krew tryska na ściany, jednak wszystko jest ukazane mocno umiennie.

16+

procesor 2 GHz
512 MB RAM
karta 128 MB, DVD

procesor Core2Duo
2 GB RAM
karta 512 MB, DVD

CENA

19,99 zł

Grywalność

50%

Jakość gry

25%

2,60

grafika

15%

2

dźwięk

5%

3

wersja polska

5%

4

Obsługa gry

15%

5,40

regulowany stopień trudności

5%

4

możliwości konfiguracji gry

5%

6

zapis stanu gry

5%

6

Sprawy techniczne

10%

3,20

jakość programu instalacyjnego

3%

3

jakość pomocy wydawcy

4%

2

uciążliwość zabezpieczeń

3%

5

Ocena częściowa

3,28

Dodatkowe ujemne/dodatnie punkty

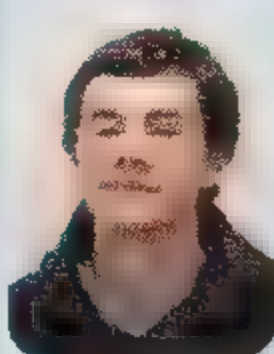
Ocena jakości

dostateczna

3,28

Cena/jakość

celujący



Zdaniem autora: Autorzy poszli po linii najmniejszego oporu, biorąc całe fragmenty z F.E.A.R.-a. I właśnie to ratuje nowego Mortyra! Strzela się nieźle, a przeciwnicy efektywnie padają na ziemię. Szkoda, że gra jest tak krótka, wygląda jak wygląda i ma tyle błędów. Gdyby nie to, ocena z pewnością byłaby wyższa. **Tadeusz Zieliński**

KONKURS!

city
interactive

Odpowiedz na pytanie konkursowe, prześlij odpowiedź SMS-em według instrukcji zamieszczonej poniżej i wygraj!

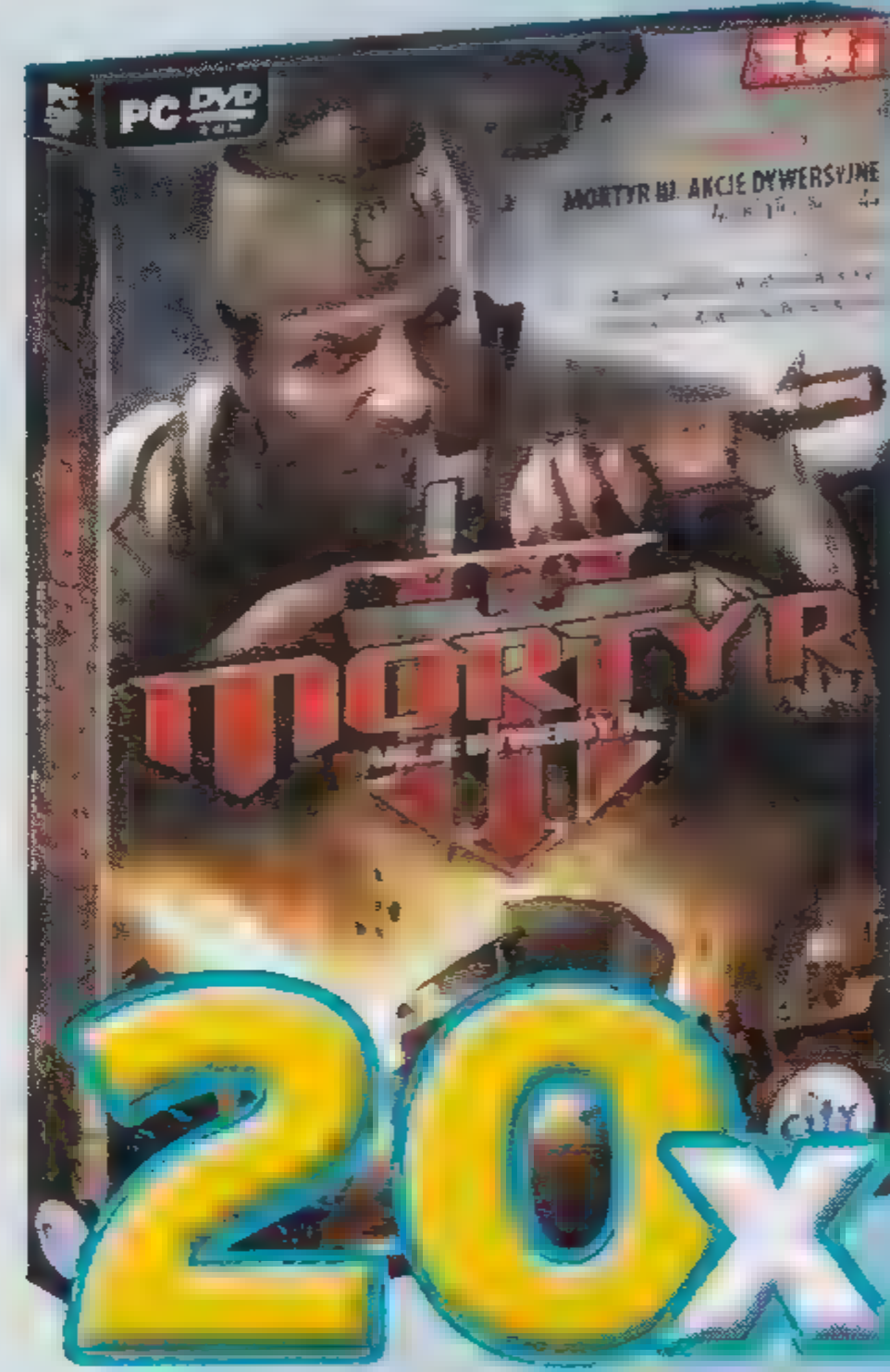
Czy firma City Interactive jest notowana na warszawskiej giełdzie?

A. TAK

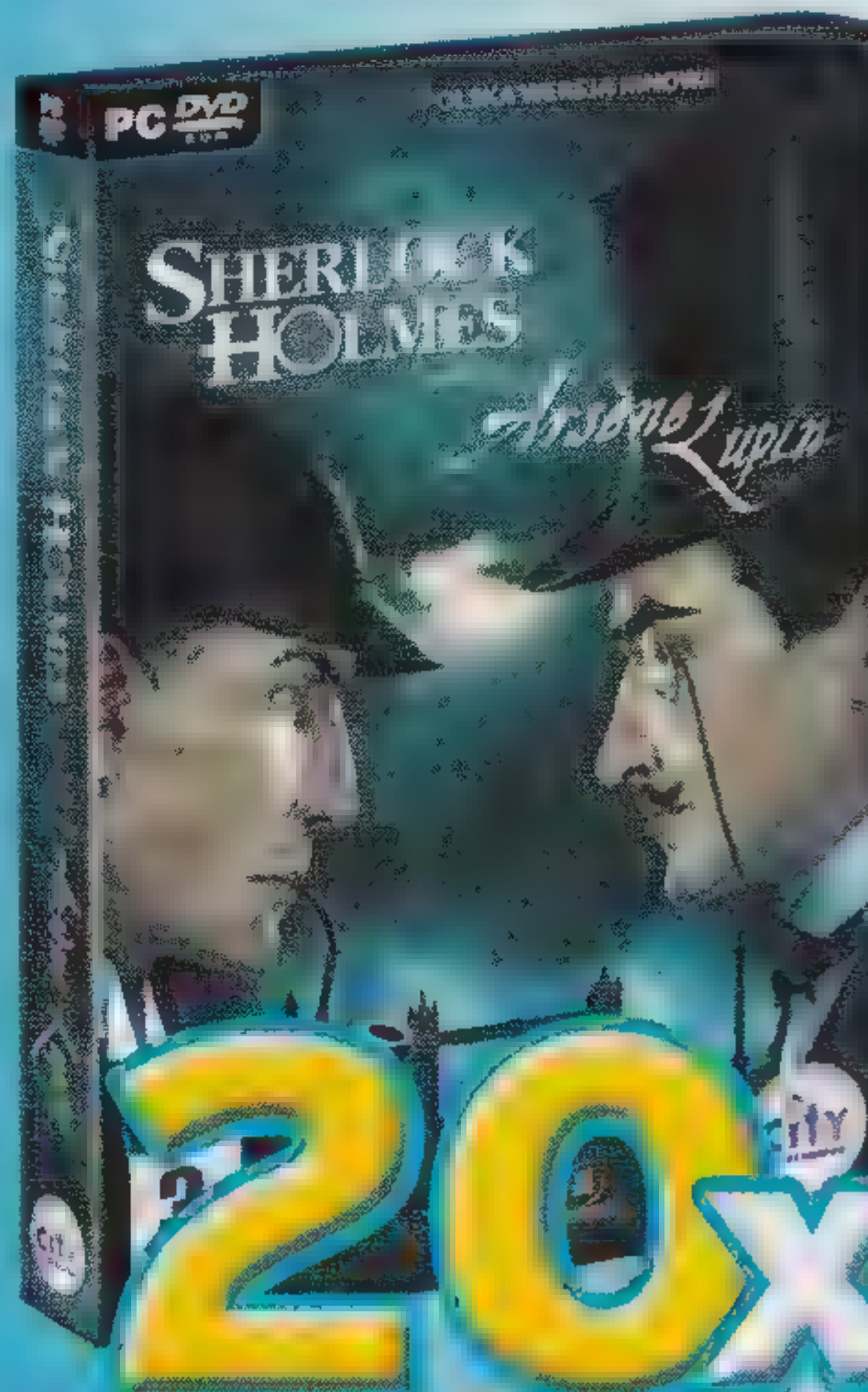
B. NIE



Mortyr
Operacja Sztorm



Mortyr
Akcje dywersyjne
+ Mortyr 1



Sherlock Holmes
kontra Arsène Lupin



smycz
City Interactive

REGULAMIN

By wziąć udział w konkursie, należy w dniach od 15 maja do 15 czerwca 2008 roku wysłać SMS o treści GRY.(odpowiedź) na numer 72150. Na przykład gdyby poprawna była odpowiedź B, prawidłowy SMS powinien brzmieć: GRY.B. Koszt jednego SMS-a to 2,44 zł z VAT. Serwis działa we wszystkich polskich sieciach telefonii komórkowej przez całą dobę każdego dnia tygodnia. Listę laureatów opublikujemy w miesięczniku Komputer Świat GRY 8/2008, który ukaże się na rynku 17 lipca 2008 roku oraz na stronie internetowej www.ksgr.pl w tym samym terminie.

Imperium Romanum

| STRATEGICZNA | Gra powinna spodobać się wielbicielom budowania miast ku chwale Rzymu. Kto jednak pragnie powiększać potęgę imperium orężem, zawiedzie się

To gra o budowie miast w Imperium Rzymskim. Do stawianych przez nas domów wprowadzają się ludzie. Aby byli szczęśliwi, zapewniamy im miejsca pracy, pożądane produkty i usługi.



Miasta przypominają bardziej wojskowy obóz legionu niż miejsce do życia i panuje tam też wojskowy porządek

Na przykład mieszkańcy potrzebują chleba, który powstaje z pszenicy. Budujemy zatem farmę pszenicy oraz piekarnię, dając przy okazji zatrudnienie kilku osobom.

WIEŚĆ Z RZYMU

Mamy tak rozwijać miasto, żeby większość obywateli miała pracę i zaspokojone potrzeby. Muszą się najęść, mieć gdzie pomodlić i skąd brać wodę, której dostarcza sieć akweduktów. W statystykach widzimy liczbę niezadowolonych, da się

sprawdzić, co każdy z nich robi i czego mu brak. Gdy sytuacja staje się kryzysowa, dostajemy ostrzeżenie. To ułatwia reagowanie, nim ludzie przyjdą podpalić rynek, skazując nas na porażkę.

Jest wątek militarny, ale skąpy, w większości misji nie ma z kim walczyć. Kiedy nadarza się okazja, wykorzystujemy tylko trzy typy wojska: z mieczami, z łukami i na koniach. Kontrolowanie ich jest niewygodne, zwłaszcza gdy przemieszczamy armię daleko, na przykład aby zaatakować osadę wroga.

Ciekawym rozwiązaniem są tabliczki zmieniające przebieg misji. Wyciągamy je kolejno z talii, by dowiedzieć się, co mamy zrobić lub co się właśnie wydarzyło. Na przykład okazuje się, że mamy uszczęśliwić wszystkich mieszkańców czy zbudować określoną liczbę domów albo że właśnie wybuchło kilka pożarów. Zaliczone tabliczki odkładamy i od razu przechodzimy do następnych.

System ten różni się od klasycznego wykonywania kolejnych zadań tym, że jeśli chcemy, możemy naraz wyłożyć kilka kolejnych tabliczek. To zmienia przebieg zabawy i czyni ją ciekawszą. Po tabliczce nakazującej postawienie kilku budowli może się trafić taka, która eliminuje koszt budowania. Z drugiej strony po wylosowaniu zarazy dziesiątkującej miasto możemy wyciągnąć zadanie uzyskania dużej liczby mieszkańców.

Z MISJĄ I BEZ MISJI

Dostępne są trzy tryby rozgrywki. Podstawowy to historyczny. Misje są tutaj ułożone na linii czasu i wygrana w jednej odblokowuje kolejne. Każda przedstawia osadę, między innymi Pompeje i Aleksandrię, a do zaliczenia jest po kilkadziesiąt tabliczek. Nie nudzi się to prędko dzięki temu, że każdy obszar inaczej wygląda i ma

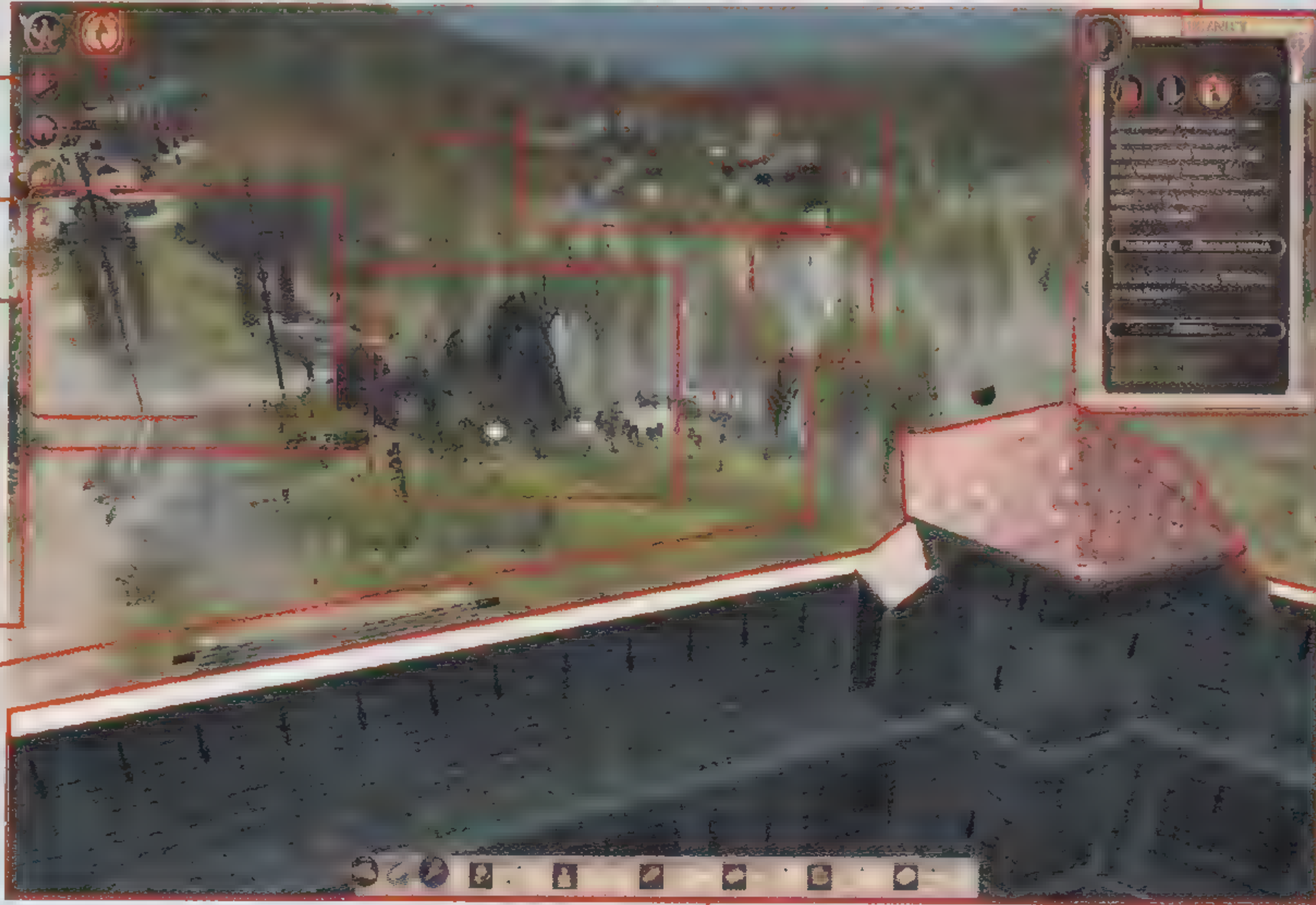
nieco inne problemy często odwołujące się do prawdziwych wydarzeń. Przekładają się one na realia gry w uproszczeniu. Na przykład w Pompejach wybuchający co pewien czas wulkan wywołuje pożary, ale lava ulicami nie płynie.

W trybie Rzym zabawa jest podobna, ale zasady ciekawie udziwniono. Dostajemy mnóstwo pieniędzy z prowincji, ale nie wolno nam nic produkować i polegamy na kupowaniu od innych. W trybie scenariusza stajemy wobec wyzwania, na przykład miasto otaczają barbarzyńcy. Nie ma tu zadań, gramy dowolnie długo i robimy, co chcemy.

Precyzja w ukazaniu działania miasta budzi podziw. Patrzymy, jak robotnik wychodzi z domu i idzie do pracy, na przykład na świńską farmę karmić

PRAWIDŁOWO TOCZONA WOJNA POZOSTAJE ZA MUREM

Gdy wróg rusza do walki, zawsze jesteśmy o tym ostrzegani ♦. Barbarzyńcy powtarzają ataki tak długo, aż niszczymy ich wioskę ♦. By zaatakować jednostkę wroga, wskazujemy oddział i wydajemy mu rozkaz w panelu dowodzenia ♦. Stąd też wybieramy formację oddziału, co zmienia jego właściwości, oraz wskazujemy miejsce jego stacjonowania, które oznaczamy masztem ♦. W starciu ♦ pilnujemy, by łucznicy byli bronieni przez opancerzone jednostki hastati. Powoli przedzieramy się w stronę zbudowanej przez wroga maszyny ♦, która niszczy nasze mury obronne ♦.





Wśród budowli, jakie możemy wznieść, jest kopia rzymskiego Koloseum, a także łuk triumfalny sławiący nasze dokonania na polu zarządzania rzymskim miastem

zwierzęta. Potem odwiedza świątynię, rynek, gdzie robi zakupy i na koniec pije wodę ze studni. Podobne zamiłowanie do detalu widać przy budowie nowych konstrukcji. Niewolnicy znoszą na miejsce surowce i stawiają rusztowa-

nia, z których powoli wyłania się budynek. Szkoda tylko, że konstrukcje we wszystkich misjach wyglądają tak samo. Z oprawy dźwiękowej najmilsza uszom jest

wiek odgłosy, zaś sami mieszkańcy wydają się być wręcz głuchoniemi, więc nie mamy szans usłyszeć tak charakterystycznego dla takich gier narastającego wraz rozwojem miasta gwaru. Źle dobrano dźwięki towarzyszące komunikatom, słabo podkreślają one ważne informacje.

Rozbudową miasta kieruje się wygodnie, chociaż drażni na przykład brak sposobu na wygodne przejście złożeń surowców. Cenne jest to, że możemy zmieniać sterowanie, w tym dowolnie przypisywać klawisze do umieszczania wybranych budynków. Z drugiej strony przykro, że w instrukcji nie podano pełnej listy klawiszy i nie jest to jedyna jej wada. Tematy potraktowano w niej lakonicznie, panuje w nich bałagan. Na polski przełożono w grze tylko napisy i zrobiono to bez zastrzeżeń.

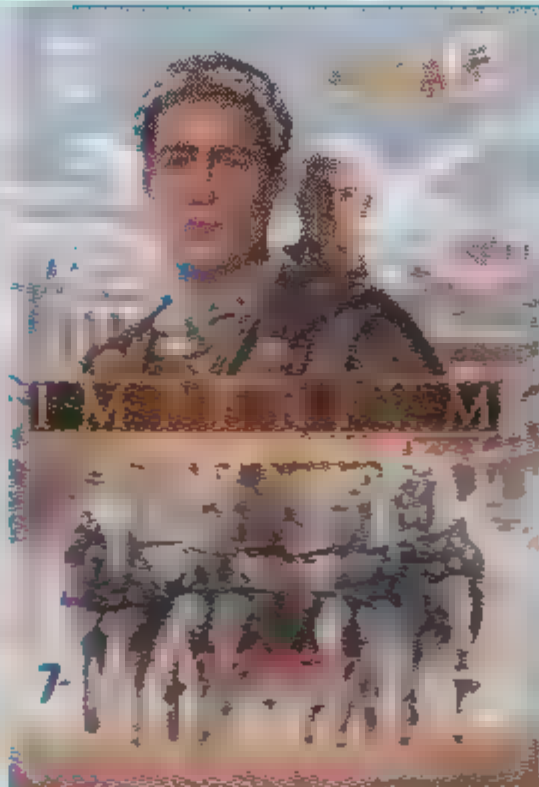
SPRAWDZONY POMYSŁ

zaaranżowana z udziałem wielu instrumentów i dobrze pasująca do tematu muzyka. Niestety efekty dźwiękowe są już dla odmiany mierne. Tylko nieliczne budynki mają przypisane jakiegol-

Pomysł na grę nie jest nowy - rządzą nią niemal identyczne mechanizmy jak choćby w starym Cesarzu czy Zeusie z płaską grafiką. Jeśli tylko mamy w miarę mocny komputer, Imperium Romanum jest dobrą pozycją w tym gatunku,

SZCZEGÓŁOWE WYNIKI TESTU

Imperium Romanum



Klasyfikacja PEGI bez wielkich zastrzeżeń: przemoc jest umowna (walki miniaturowych figurek), większe problemy to dostarczanie ludziom wina i niewolnictwo.

procesor 1,7 GHz, 512 MB RAM, karta 128 MB

CENA **59,90 zł**

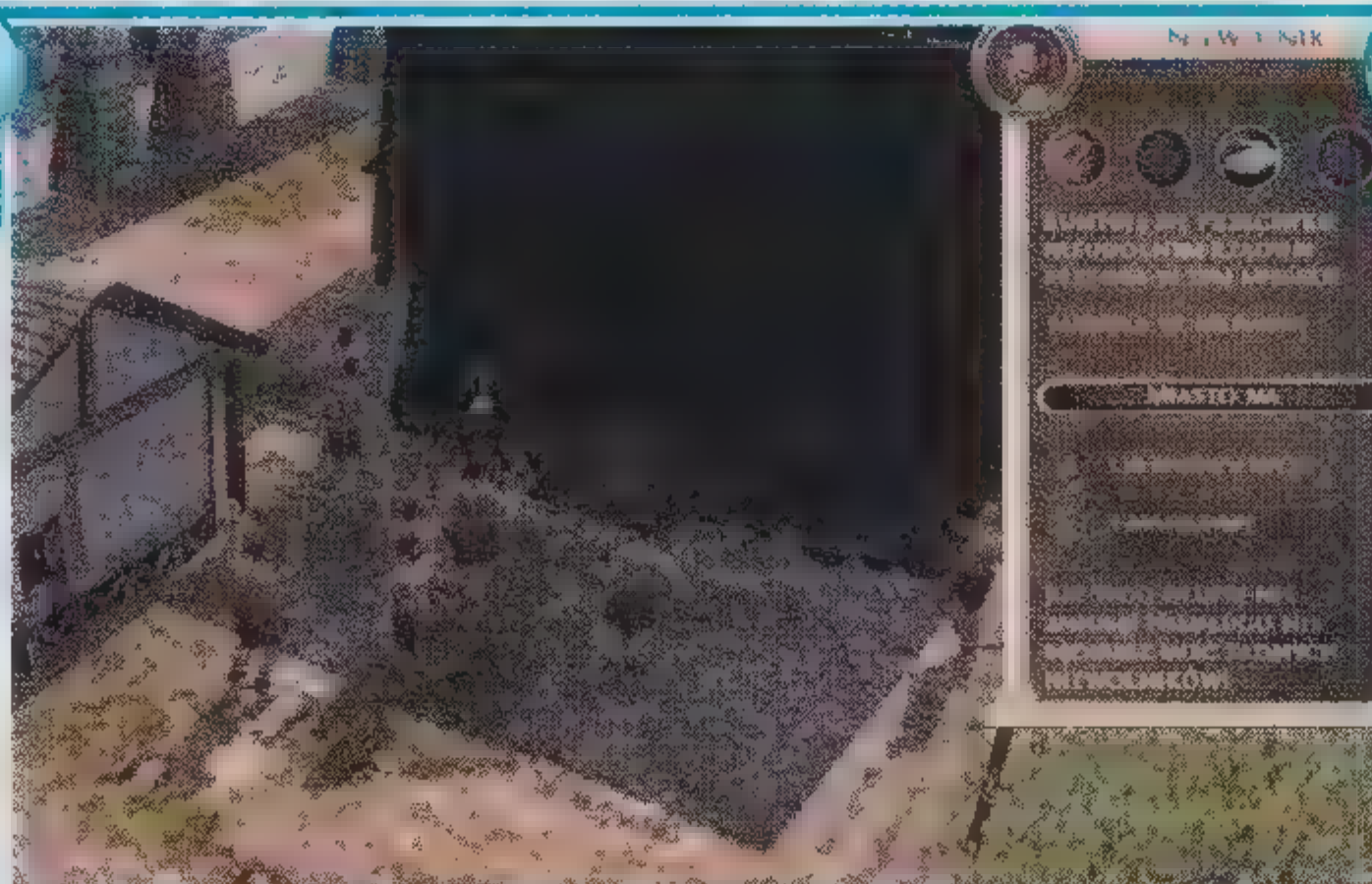
Grywalność	50%	4
Jakość gry	25%	3,60
grafika	15%	4
dźwięk	5%	2
wersja polska	5%	4
Obsługa gry	15%	3,90
regulowany stopień trudności	5%	1
możliwości konfiguracji gry	5%	4
zapis stanu gry	5%	6
Sprawy techniczne	10%	4,60
jakość programu instalacyjnego	3%	4
jakość pomocy wydawcy	4%	4
uciążliwość zabezpieczeń	3%	6
Ocena częściowa		3,95
Dodatkowe ujemne/dodatnie punkty		
Ocena jakości	dobra	3,95
Cena/jakość		bardzo dobra

Zdaniem autora: Co z tego, że miałem wrażenie grania w kolejny klon Cezara? Od rozpoczętej misji i tak nie da się oderwać. I choć etapy są podobne, a na kolejnych poziomach brak nowych atrakcji, chętnie wracałem do Imperium Romanum, by znów rozwiązać problem obywateli nie mających gdzie napić się wina. **Barnaba Siegel**

PREFEKCI KONTRA BUNTOWNICY, CZYLI PORZĄDEK MUSI BYĆ



1 Ważną grupę mieszkańców stanowią niewolnicy. Są niezbędni do funkcjonowania miasta - zajmują się transportowaniem surowców i produktów.



2 Jeśli nie budujemy baraków, wybucha bunt niewolników. Przestają pracować i stają się agresywni. Na ulicę ruszają prefekci i starają się ich upilnować.



3 Gdy dochodzi do podpażeń, prefekci wiadrami noszą wodę ze studni i próbują ratować budynek. Jeśli im się nie udaje, pozostaje nam odbudowa.

Kroniki Spiderwick

| ZREČNOŚCIOWA | Jeśli tylko przymkniemy oko na średnią grafikę, zabawa szybko nas wciąga, nie trzeba nawet należeć do fanów książki i filmu. Szkoda jednak, że gra jest krótka



Jeśli udaje nam się w miarę wiernie sportretować złapanego chochlika w zeszycie, co nie jest specjalnie trudne, możemy odtąd dysponować jego mocami

To adaptacja filmu, historia trójki rodzeństwa: walecznej Mallory, spokojnego Simona i ciekawskiego Jareda. Wraz z mamą przeprowadzili się do domu w lesie, gdzie aż kipi od tajemnic.

WALKA W LASIE

Świat jest pełen magicznych stworzeń, z którymi trzeba się zmierzyć. Zaczynamy jako Jared, potem gramy jego rodzeństwem i skrzatem Naparstkiem.

Biegamy po niedużym terenie, zadania polegają na walce i zbieraniu przedmiotów. By było łatwiej, da się wziąć tylko przedmioty potrzebne w danej chwili. Ich łączenie jest automatyczne. To uproszczenie rozczaruje fanów przygódówek, ale ułatwi zabawę tym, którzy nie radzą sobie z łamiółkami.

Walcymy z wrogimi potworami. To głównie gobliny, małe, brzydkie i niezbyt groźne stwory, które nadrabiają liczbą. Sposób pojedynkowania się zależy od bohatera, którego prowadzimy. Jared ma mało skuteczną procę, ale za to efek-

townie miazdzy wrogów kijem baseballowym. Simon polega na własnej konstrukcji miotaczu mikstury przeciw goblinom i rzucaniu magicznych kamieni, a Mallory jest miłośniczką szpady.

Walka jest prosta - klikamy raz za razem w stronę przeciwnika, czasami sprawdzając, czy ktoś nie zachodzi nas od tyłu. Za każdego potwora dostajemy trofeum w postaci kłów. Dzięki nim z czasem poznajemy silniejsze ciosy, ale niewiele mamy okazji je wykorzystać.

Używamy też mocy chochlików. Te magiczne stworzenia łatwo dają się złapać, a po krótkiej minigrze w malowanie ich w zeszycie służą pomocą. Większość pomaga pokonać wroga, zwiększając siłę ataku, tworząc huragan, przyzywając pomocnika czy odwracając uwagę przeciwnika. Inne odnawiają zdrowie, dają amunicję czy otwierają tajne przejście przez trawę.

WALCZĄCE ŚWIATŁO

W świetnie obmyślonym dzienniku mamy zapisane dokładne informacje na temat wykonywanych zadań. Główny wątek nie jest długi i daje się go ukończyć w kilka wieczorów. Niektóre epizody są tylko streszczane jako fragmenty filmu między kolejnymi etapami.

Sporo tu za to zadań pobocznych związanych z łapaniem w siatkę chochlików czy zbieraniem różnych przedmiotów, a po ich wykonaniu w dzienniku pojawiają się nowe wpisy. To pozwala wczuć się w klimat gry, robiąc wrażenie, jakbyśmy sami odkrywali i opisywali świat Kronik.

Fanów filmu ucieszy to, że mogą odwiedzić znane miejsca. Reszcie też powinien przypaść do gustu tajemniczy, choć nie mroczny świat. Składa się z domu z ogrodem, kilku fragmentów lasu, kamieniołomu i podziemi. Z początku dostępna jest tylko część, dzięki czemu się nie gubimy. Minusem jest za to niewielka liczba miejsc. Ten świat szybko okazuje się za mały.

Otoczenie jest bardzo starannie wykonane, ale grafika przypomina produkcje sprzed czterech lat. Kto przywykł do nowoczesnej oprawy, może być rozczarowany kanciastymi elementami, choć na przykład gęste trawy i krzaki są ładne.

Ubogo wypada muzyka, krótka, niezbyt przyjemna i pasująca bardziej do thrillera niż opowieści przygodowej. Cisze czy monotonię niepokojących dźwięków przerywają od czasu do czasu uwagi bohaterów. Wydawca jednak zapomniał o tłumaczeniu tych wtrąceń. Reszta tekstów została bardzo dobrze przełożona, chociaż brakuje polskiego dubbingu, który idealnie pasowałby do tej gry.

Podobna pozycja to starsza już Lemony Snicket: Seria niefortunnych zdarzeń, w której też sterujemy rodzeństwem. Jest to jednak znacznie bardziej mroczna gra.

Kroniki Spiderwick

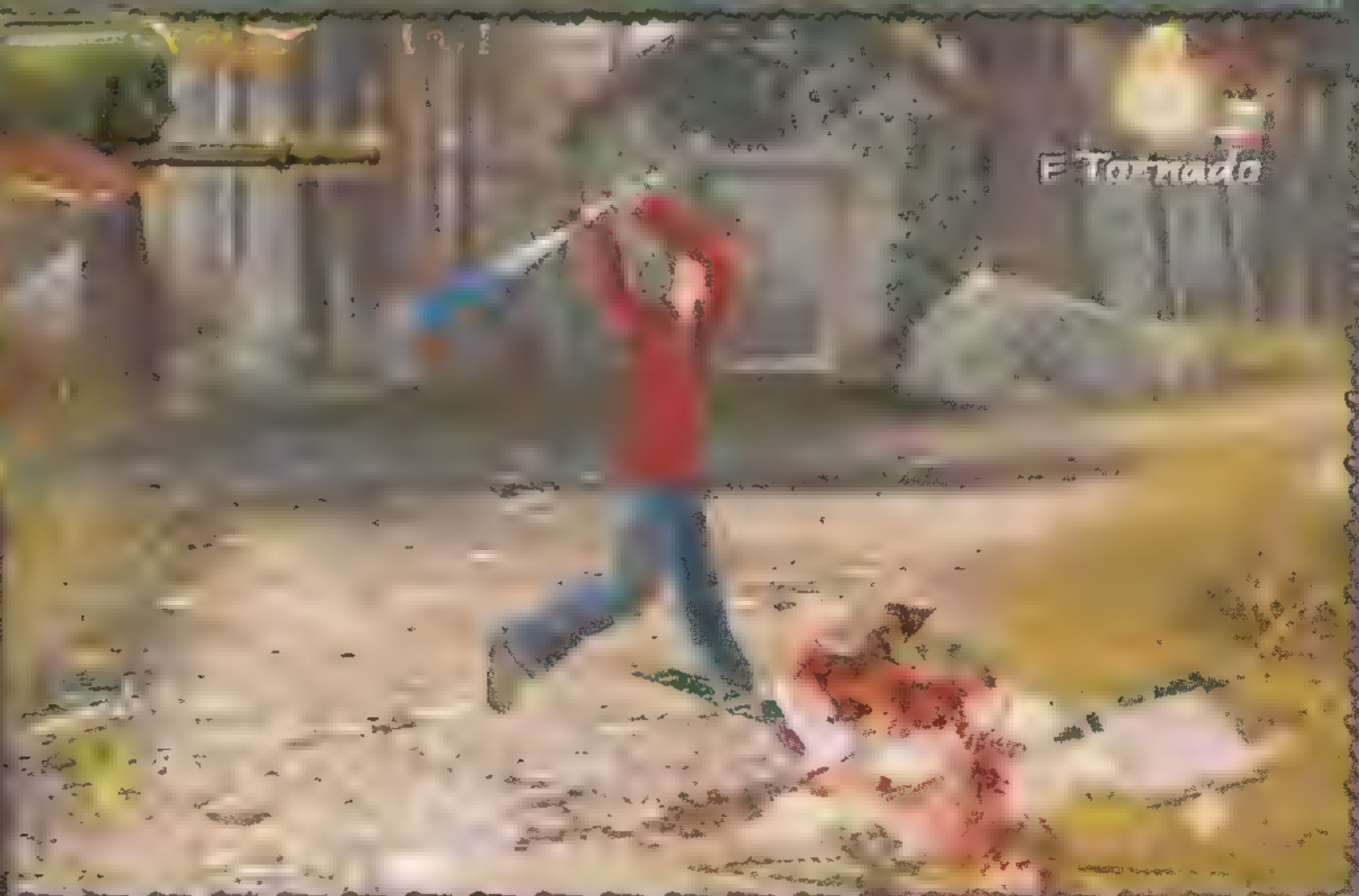
procesor 1,5 GHz
512 MB RAM
karta 128 MB,
DVD

cena/okładzina dobra

CENA:
79,90 zł

3+

www.pegi.info



Walki ze złymi goblinami nie stanowią wielkiego wyzwania, są raczej atrakcyjnym przerywnikiem niż źródłem adrenaliny

RMF fm

prezentuje

MIASTO MUZYKI

NAJLEPSZA MUZYKA W INTERNecie

CLASSIC
ROCK

RMF

ROCK

RMF

JAZZ

RMF

Hard
HEAVY

RMF

club

RMF

R&B

RMF

PARTY

RMF

ELECTRO
ROCKWAVE

RMF

RMF

RMF

RMF MAXXX

LOVE

RMF

HOP
BĘC

RMF MAXXX

ten
TOP

RMF

RMF

RMF

ELO

RMF

wasza
muzyka

RMF

POP

RMF

BATA

RMF

ROLL
ROCK

RMF

dance

RMF

MUZYL
FILMOWA

RMF

80'S

RMF

Rock
Soul

RMF

D-ROCK
MOD

RMF

WOT
NEW

RMF

ELITE
ROCK

RMF

gold

RMF

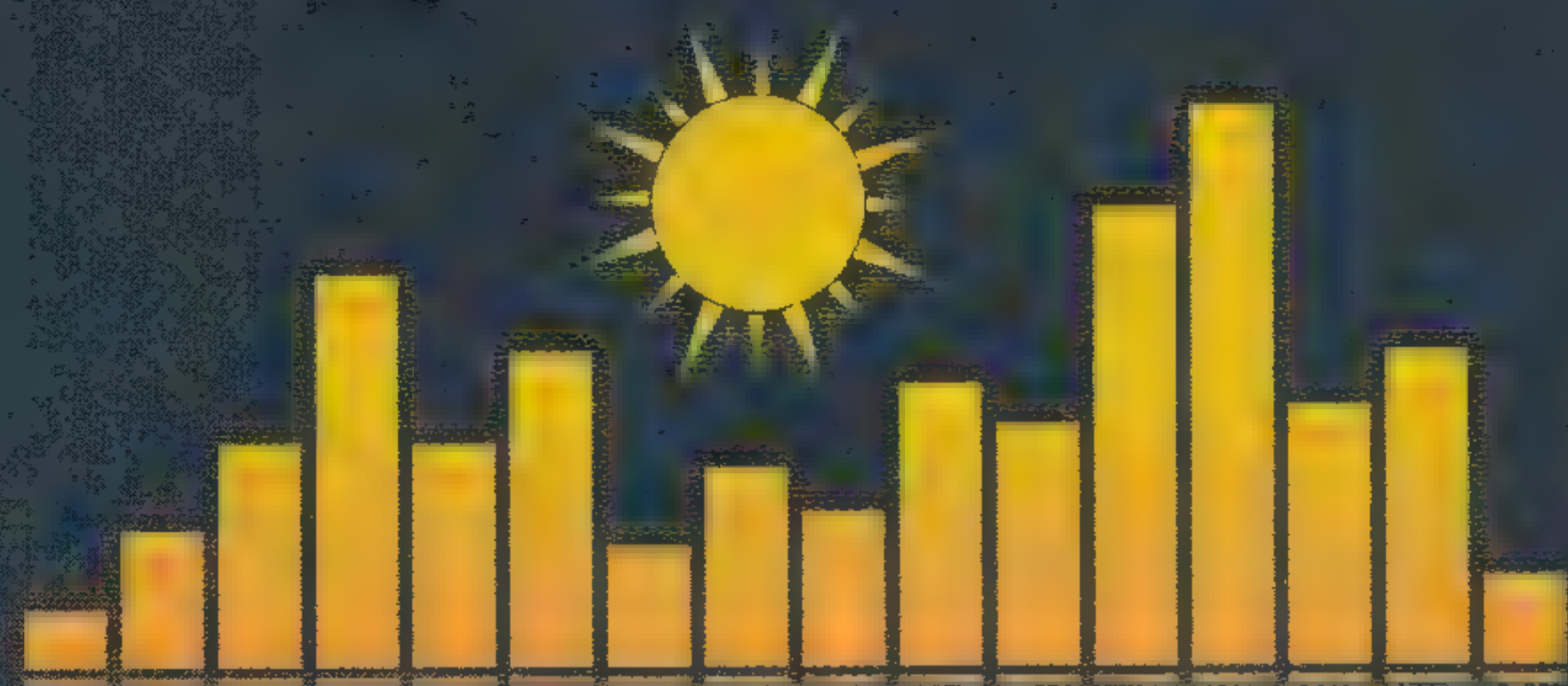
polskie
przeboje

RMF

PRIMO

RMF

JUŻ 30
STACJI!



miastomuzyki.pl

Half-Life 2 Episode Pack

[ZRĘCZNOŚCIOWA] Te dwa epizody do dzisiaj wciągają niesamowitymi akcjami, chociaż wycenianie ich niemal na poziomie nowej gry jest lekką przesadą

rowadzimy Gordona Freeman'a od chwili, gdy udało mu się spowodować wielki wybuch na szczycie wieży w City 17.



Jazda samochodem - obowiązkowa. W drugim epizodzie jest jednak znacznie ciekawsza

Wraz z Alyx, sympatyczną dziewczyną, kontynuuje walkę z przybyszami z kosmosu, którzy zniewolili Ziemię, i armią zombiaków stworzonych z ludzi rękami obcych.

Ta gra to trochę horroru, masa strzelaniny i szczypta zabaw fizyką. W dniu premiery grawitacyjne zagadki robiły wrażenie, dziś już mniej. Episode One jest wyraźnie słabszy, za dużo tu ciemnych pomieszczeń i tłumów potworów. Do rozpaczy doprowadza eskortowanie kilku grup ludzi przez dużą halę tyle razy, że pod



Wykańczanie striderów z pistoletu jest kapitalne, wreszcie można coś im zrobić!

koniec nie da się odpędzić nudy. Brak tu prawdziwych zmian: nie ma nowych przeciwników ani giwer.

Episode Two jest dużo lepszy. Zaczyna się od mocnego akcentu, a potem jest tylko lepiej: siedlisko antlionów, potężnych owadów, pogonie korytarzami, spory epizod na powierzchni i świetna obrona bazy przed szturmem striderów to jego najjaśniejsze punkty. Mamy nowych wrogów, mniejszą wersję kroczących robotów, i broń - magnetyczną bombę. Po przyklejeniu jej do korpusu maszyny wystarcza

strzał, nawet z pistoletu. Fabuła jest lepsza i zostawia ciekawą furtkę do rzekomo kończącego tę część gry Episode Three.

Jeśli skończyliśmy Half-Life'a 2, warto kupić te porządne dodatki, choć pierwszy może męczyć. Ze współczesnych produkcji polecamy wybitne Call of Duty 4.

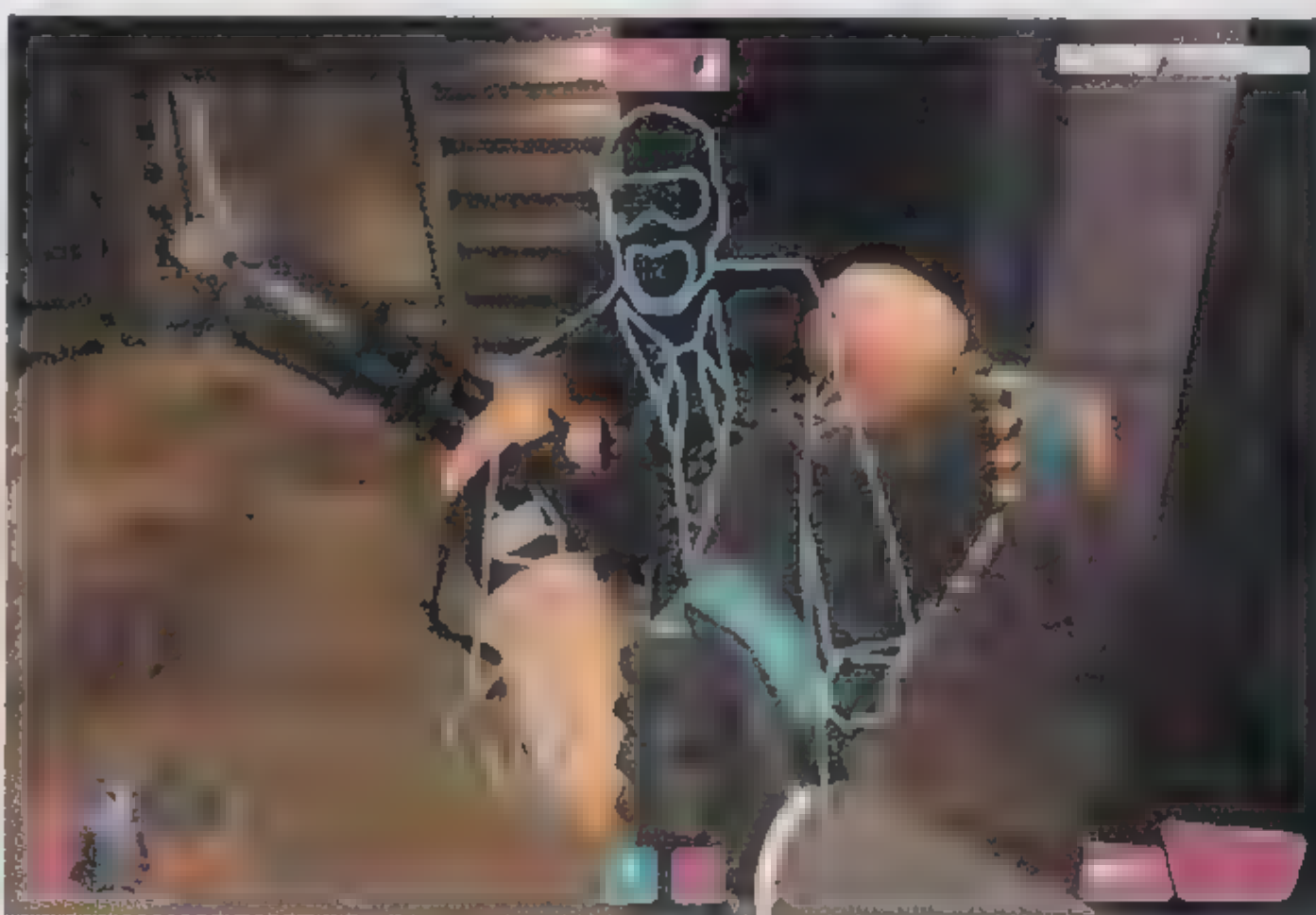
Half-Life 2 Episode Pack	
wymagania	cena/jakość dostateczna
procesor 1,7 GHz, 512 MB RAM, karta 128 MB, DVD	79,90 zł

Team Fortress 2

[SIECIOWA] Nadzwyczaj udana strzelanina internetowa, do dzisiaj nie mająca sobie równych pod względem zrównoważenia klas. Tysiące serwerów na całym świecie!

ilka map, dzie więć klas postaci, tysiące godzin zabawy. Prowadzimy wojaka z drużyny Niebieskich bądź Czerwonych i próbujemy wypełnić założenia mapy - bronimy punktu, atakujemy, zajmujemy flagi albo próbujemy wykraść walizeczkę z tajnymi materiałami.

Piękne jest to, że każda klasa ma funkcję na polu walki i każda jest potrzebna. Zwiadowcy zasuwać dwa razy szybciej, ale mają mało zdrowia, heavy, grubas z minigunem, porusza się wolno i potrzebuje medyka, snajper to klasyk, ale już żołnierz z wyrzutnią rakiet



Gdy szpieg powala przeciwnika ciosem noża, traci przebranie. Czas się ewakuować za linię frontu!

(tylko!) wyłamuje się ze standardu. A największa frajda to granie szpiegiem przebijającym się za wroga. Uwaga: mimo kreskówkowej grafiki to nie jest gra dla dzieci, dużo tu krwi!

Team Fortress 2	
wymagania	cena/jakość dostateczna
procesor 1,7 GHz, 512 MB RAM, karta 128 MB, DVD	79,90 zł

Portal



[ZRĘCZNOŚCIOWA] Niepozorna gra z niesamowitym pomysłem żyje już od dłuższego czasu własnym życiem. Szkoda, że jest tak krótka, choć w sieci czekają dziesiątki nowych map

ramy dziewczyną uwięzioną w przedziwnym, sterylnym ośrodku badawczym. Fabuła pełna jest niedopowiedzeń i zagadek. Prowadzi nas niesamowity, sztuczny głos: to GLaDOS, komputer zarządzający ośrodkiem.

Karabin teleportacyjny, nasza jedyna broń, tworzy dwa połączone portale. I to wystarcza do niesamowitej zabawy. Stawiamy jeden portal nad drugim, by rozpędzić spadający bez końca przedmiot albo rzucamy jeden na ścianę, wskakujemy w drugi na podłodze i wylatujemy z pierwszego jak z procy, pokonując w ten sposób wysoki mur. Portale przenoszą też ładunek elektryczny do generatora. Zagadki są coraz trudniejsze i fajniejsze, a potem... następuje kapitalny zwrot akcji. Jest tutaj nawet pojedynek z bossem! Oczywiście nie używamy w nim niczego poza naszym karabinem.

Niestety zabawę da się skończyć w trzy godziny. Pozostają trudniejsze wersje ukończonych etapów i przechodzenie ich jak najmniejszą liczbą kroków lub w bardzo krótkim czasie, a w sieci są wymyślne mapy przedłużające zabawę, ale to już nie to samo. Gra za 50 złotych powinna być dłuższa!

Portal	
wymagania	cena/jakość dostateczna
procesor 1,7 GHz, 512 MB RAM, karta 128 MB, DVD	49,90 zł



Ładunek elektryczny dość szybko znika, więc trzeba dobrze zaplanować układy portali, by dotrzeć do celu

IMPERATORY

Głosuj na najlepsze
gry 2007 roku na

imperatory.wp.pl

Najlepsze gry, najniższe ceny

Na tych stronach wskazujemy, gdzie najtaniej kupić tytuły testowane w numerze. Informujemy też, jakie gry są według nas najlepsze w swych gatunkach i gdzie je korzystnie nabyć

Do strefy niskich cen trafia kilka niezłych pozycji. Ulokowana w realiach Dalekiego Wschodu fabularna Jade Empire (piąte miejsce na naszej liście przebojów) kosztuje 19,99 złotych. Tyle samo wydawca liczy sobie za strzelankę F.E.A.R. i za grę przygodową Fahrenheit. Pierwszą z nich najtaniej kupujemy w Wirtusie za 17,99

złotych, a drugą w Planecie Gier, gdzie kosztuje 17,77 złotych. Miłośnicy przygodówek powinni zwrócić uwagę na nowatorską grę Experience 112, którą najtaniej oferuje Planeta Gier - za 63,90 złotych, 16 złotych poniżej ceny oficjalnej.

Perfekcyjnego graficznie Assassin's Creeda najlepiej zamawiać w sklepie 3kropki.pl za 74,99 zło-

tych, prawie 25 złotych poniżej ceny wydawcy - nawet kupując wysyłkowo, jesteśmy do przodu! Tak samo rzecz się ma w wypadku rozszerzenia Command & Conquera 3, które w 3kropkach kosztuje o ponad 20 złotych mniej niż żądane przez wydawcę 79 złotych. Podobna kwota zostaje w naszej kieszeni, jeśli postanawiamy zacząć mistrzostwa Europy od zamówienia gry UEFA Euro 2008 w PLAY.com.pl. Sklep oferuje ją za 76,60 złotych, cena wydawcy to 99.

Wśród innych okazji warto zwrócić uwagę na World in Conflict oferowany przez PLAY.com.pl za 46,10 złotych (o ponad 50 mniej od ceny oficjalnej!), jak również na Bioshocka w Wirtusie za 59,99 (40 złotych oszczędności). Ten ostatni sklep oferuje także wersję kolekcjonerską Splinter Cella zawierającą trzy pierwsze części gry wraz z różnymi gadżetami tylko za 39,99 złotych. Tu oszczędności są rekordowe - oficjalna cena zestawu wynosi aż 129,90 złotych!

NAJNIŻSZE CENY GIER TESTOWANYCH W TYM WYDANIU

Tytuł gry	Ocena	Cena/jakość	Wydawca	Cena wydawcy	Najniższa cena	Sprzedawca	Telefon	Strona www	Koszt przesyłki
Assassin's Creed: Wersja reżyserska PL	bardzo dobra (4,52)	dobra	Cenega Poland	99,90	74,99	3kropki.pl	0 33 817 68 47	www.3kropki.pl	9,50
Command & Conquer 3: Gniew Kane'a PL	dobra (4,27)	bardzo dobra	EA Polska	79,00	58,90	3kropki.pl	0 33 817 68 47	www.3kropki.pl	9,50
Experience 112 PL	bardzo dobra (5,03)	bardzo dobra	Techland	79,90	63,90	Planeta Gier	0 22 673 85 79	www.planetagier.com	9,99
Frontlines: Fuel of War PL	bardzo dobra (4,86)	dobra	CD Projekt	99,90	78,90	3kropki.pl	0 33 817 68 47	www.3kropki.pl	9,50
Half-Life 2: Episode Pack	bardzo dobra (4,51)	dostateczna	EA Polska	79,00	64,90	Wirtus.pl	0 22 517 78 50	www.wirtus.pl	10
Imperium Romanum PL	dobra (3,95)	bardzo dobra	TopWare Int.	59,00	37,10	PLAY.com.pl	0 22 465 51 78	www.play.com.pl	12,90
Kroniki Spiderwick PL	dobra (4,00)	dobra	CD Projekt	79,90	64,90	3kropki.pl	0 33 817 68 47	www.3kropki.pl	9,50
Mortyr: Operacja Sztorm PL	dostateczna (3,28)	celująca	City Interactive	19,99	14,40	PLAY.com.pl	0 22 465 51 78	www.play.com.pl	12,90
Portal	dobra (4,00)	dostateczna	EA Polska	49,00	39,00	PLAY.com.pl	0 22 465 51 78	www.play.com.pl	12,90
Team Fortress 2	bardzo dobra (4,51)	dostateczna	EA Polska	79,00	63,90	PLAY.com.pl	0 22 465 51 78	www.play.com.pl	12,90
UEFA Euro 2008 PL	dobra (4,24)	dobra	EA Polska	99,00	76,60	PLAY.com.pl	0 22 465 51 78	www.play.com.pl	12,90

PRAKTYCZNE KONTAKTY - ADRESY POLSKICH WYDAWCÓW GIER

Nazwa firmy	Adres	Telefon	Faks	Witryna internetowa	Producenci, których gry firma wydaje w Polsce
CD Projekt	03-301 Warszawa, ul. Jagiellońska 74 bud. E	0 22 519 69 00	0 22 519 69 51	www.cdprojekt.info	Atari, Blizzard, Disney Int., JoWood, Konami, Paradox, SEGA, THQ, Ubisoft, VU Games
Cenega Poland	02-234 Warszawa, ul. Działkowa 37	0 22 868 52 68	0 22 868 52 60	www.cenega.pl	1C, Bohemia, CDV, Dreamcatcher, Eidos, Take 2, Ubisoft i własne produkty
City Interactive	03-821 Warszawa, ul. Żupnicza 17	0 22 619 85 90	0 22 619 99 35	www.city-interactive.pl	własne produkty
Codemasters GmbH	20359 Hamburg (Niemcy), Milernorplatz 1	0 44 0 192 68 14 132	0 44 0 192 68 17 595	www.codemasters.com	własne produkty
EA Polska	02-135 Warszawa, ul. Ilżecka 26 bud. E	0 22 575 72 02	0 22 575 74 00	polska.ea.com	Electronic Arts
IQ Publishing	04-766 Warszawa, ul. Trakt Lubelski 163/34	0 22 613 26 36	0 22 613 27 29	www.iqpublishing.pl	The Adventure Company, Big Ben Interactive, In 2 Games, Metro 3D Europe, Nobilis, Play it
LEM	02-948 Warszawa, ul. Obornicka 11	0 22 651 73 24	0 22 651 73 26	www.lem.com.pl	Activision, Black Bean, LucasArts, MonteCristo, Ubisoft
LK Avalon	35-122 Rzeszów, ul. Kotuły 7	0 17 856 99 12	0 17 856 99 12	www.lkavalon.com	własne produkty
Manta	03-876 Warszawa, ul. Matuszewska 14 bud. 4	0 22 332 34 50	0 22 332 34 60	www.manta.com.pl	Midas Games, Arxel Tribe
MarkSoft	01-872 Warszawa, ul. Perzyńskiego 2	0 22 663 93 90	0 22 663 92 98	www.marksoft.com.pl	Datasun, Pan Vision, SLICOM Multimedia oraz własne produkty
Nicolas Games	41-215 Sosnowiec, ul. Wopistów 15 B	0 32 214 06 36	0 32 214 06 36	www.nicolasgames.com	Compedia, Empire Interactive, Pan Vision, Shockwave Productions
PLAY.com.pl	01-652 Warszawa, ul. Potocka 14 paw. 3	0 22 465 51 78	0 22 713 80 77	www.play.com.pl	Cyanide, Egosoft, Ejay, IA Vision, IncaGold, Irydion, Mindscape, Phonomedia
Techland	63-400 Ostrów Wlkp., ul. Żółkiewskiego 3	0 62 737 27 46	0 62 737 27 49	www.techland.com.pl	Auralog, Emme Interactive, Empire Interactive oraz własne produkty
TopWare Interactive	43-300 Bielsko-Biała, ul. Kamińskiego 19	0 33 813 03 16	0 33 813 03 04	www.topware.pl	Revistronic, Reality Pump oraz własne produkty

Roczna prenumerata GIER

**Prenumeratę GIER
i egzemplarze archiwalne
można zamawiać:**

☎ telefonicznie: 0 22 358 62 06

@ e-mailem: prenumerata@askontakt.pl

➡ na stronie **www.ksgr.pl**



Wydawca niezwłocznie po otrzymaniu zamówienia wysyła do zamawiającego wypełniony blankiet przelewu/wpłaty gotówkowej w celu dokonania płatności. Realizacja zamówienia rozpoczyna się po wpłynięciu pieniędzy na konto wydawcy. Koszty manipulacyjne związane z dokonaniem wpłaty ponosi zamawiający.

W wypadku prenumeraty koszty wysyłki ponosi wydawca, z kolei w wypadku egzemplarzy archiwalnych - zamawiający. Gwarantujemy zwrot pieniędzy w wypadku odwołania prenumeraty. Zamówienie można odwołać bez podania przyczyny w terminie 14 dni od otrzymania pierwszego zamówionego numeru. Wpłaconą kwotę zwracamy w całości.

**tylko
70
złotych**

NAJLEPSZE Z NAJLEPSZYCH - W TE GRY TRZEBA ZAGRAĆ!

The Elder Scrolls IV: Oblivion PL



Nie ma jak udział w wielkiej przygodzie, od której da się wziąć urlop na polowanie w pięknym, rozległym świecie

Ocena	bardzo dobra
Cena/jakość	celująca
Cena wydawcy	49,90 zł
Najniższa cena	34,90 zł
Sprzedawca	Wirtus.pl
Telefon	0 22 517 78 50
Strona	www.wirtus.pl
Koszt przesyłki	10 zł

Experience 112 PL



Wrak statku, zagubiona pani doktor i system kamer, który wyznacza nam rolę aktywnego obserwatora. Genialne!

Ocena	bardzo dobra
Cena/jakość	bardzo dobra
Cena wydawcy	79,90 zł
Najniższa cena	63,90 zł
Sprzedawca	Planeta Gier
Telefon	0 22 673 85 79
Strona	www.planetagier.com
Koszt przesyłki	9,99 zł

World in Conflict PL



Żadna inna strategia nie ukazuje tak dobrze współczesnej wojny, od starć w mieście po batalie z użyciem atomówek

Ocena	bardzo dobra
Cena/jakość	bardzo dobra
Cena wydawcy	99,90 zł
Najniższa cena	46,10 zł
Sprzedawca	PLAY.com.pl
Telefon	0 22 465 51 78
Strona	www.play.com.pl
Koszt przesyłki	12,90 zł

Call of Duty 4: Modern Warfare PL



Ta strzelanina najlepiej portretuje dzisiejsze konflikty zbrojne, koncentrując się na operacjach specjalnych

Ocena	celująca
Cena/jakość	celująca
Cena wydawcy	79,99 zł
Najniższa cena	73,90 zł
Sprzedawca	3kropki.pl
Telefon	0 33 817 68 47
Strona	www.3kropki.pl
Koszt przesyłki	9,50 zł

Colin McRae DIRT PL



To tylko jeden z dziesiątków pojazdów, jakimi ścigamy się po bezdrożach wymodelowanych jak prawdziwe

Ocena	bardzo dobra
Cena/jakość	bardzo dobra
Cena wydawcy	59,90 zł
Najniższa cena	48 zł
Sprzedawca	PLAY.com.pl
Telefon	0 22 465 51 78
Strona	www.play.com.pl
Koszt przesyłki	12,90 zł

Pro Evolution Soccer 2008



Najlepsza futbolowa symulacja dla miłośników realizmu czuje już na karku oddech FIFU, ale ucieka do przodu

Ocena	dobra
Cena/jakość	dostateczna
Cena wydawcy	129,90 zł
Najniższa cena	99,90 zł
Sprzedawca	Wirtus.pl
Telefon	0 22 517 78 50
Strona	www.wirtus.pl
Koszt przesyłki	10 zł

Tytuł gry	Ocena	Cena/jakość	Cena wydawcy	Najniższa cena	Sprzedawca	Telefon	Strona www	Koszt przesyłki
Neverwinter Nights 2 PL	bardzo dobra	bardzo dobra	59,90	49,00	Wirtus.pl	0 22 517 78 50	www.wirtus.pl	10
The Sims 2 PL	bardzo dobra	bardzo dobra	89,90	74,90	PLAY.com.pl	0 22 465 51 78	www.play.com.pl	12,90
Wiedźmin PL	bardzo dobra	bardzo dobra	99,90	69,90	Ultima.pl	0 22 624 78 16	www.ultima.pl	12
Jade Empire PL	dobra	bardzo dobra	19,99	18,50	Merlin	0 22 607 79 92	www.merlin.com.pl	11
Sam & Max: Sezon 1 PL	bardzo dobra	bardzo dobra	79,90	65,80	PLAY.com.pl	0 22 465 51 78	www.play.com.pl	12,90
Syberia Złota edycja PL	bardzo dobra	celująca	24,90	19,00	Wirtus.pl	0 22 517 78 50	www.wirtus.pl	10
Dreamfall: The Longest Journey PL	dobra	bardzo dobra	59,90	29,99	Wirtus.pl	0 22 517 78 50	www.wirtus.pl	10
Fahrenheit PL	dobra	celująca	19,99	17,77	Planeta Gier	0 22 673 85 79	www.planetagier.com	9,99
Company of Heroes: Kompania braci PL	bardzo dobra	bardzo dobra	59,90	49,00	Wirtus.pl	0 22 517 78 50	www.wirtus.pl	10
Civilization IV Complete PL	bardzo dobra	dobra	129,90	74,30	PLAY.com.pl	0 22 465 51 78	www.play.com.pl	12,90
Command & Conquer 3: Wojny o tyberium PL	bardzo dobra	dobra	139,00	79,90	PLAY.com.pl	0 22 465 51 78	www.play.com.pl	12,90
Star Wars: Empire at War PL	dobra	dobra	99,99	80,00	PLAY.com.pl	0 22 465 51 78	www.play.com.pl	12,90
Assassin's Creed: Wersja reżyserska PL	bardzo dobra	bardzo dobra	99,90	74,99	3kropki.pl	0 33 817 68 47	www.3kropki.pl	9,50
Crysis PL	bardzo dobra	dobra	139,00	107,40	3kropki.pl	0 33 817 68 47	www.3kropki.pl	9,50
Bioshock PL	bardzo dobra	bardzo dobra	99,90	59,99	Wirtus.pl	0 22 517 78 50	www.wirtus.pl	10
Gears of War PL	bardzo dobra	dostateczna	129,90	86,90	3kropki.pl	0 33 817 68 47	www.3kropki.pl	9,50
Silent Hunter 4: Wolves of the Pacific PL	bardzo dobra	dobra	129,90	59,90	Ultima.pl	0 22 624 78 16	www.ultima.pl	12
Need for Speed ProStreet PL	dobra	dostateczna	139,00	99,99	3kropki.pl	0 33 817 68 47	www.3kropki.pl	9,50
GT Legends PL	dobra	celująca	24,90	19,00	Wirtus.pl	0 22 517 78 50	www.wirtus.pl	10
SEGA Rally PL	dobra	dobra	99,90	59,99	Timsoft	0 94 346 11 56	www.timsoft.pl	11,95
UEFA Euro 2008 PL	dobra	dostateczna	99,00	76,60	PLAY.com.pl	0 22 465 51 78	www.play.com.pl	12,90
Tony Hawk's Underground 2 PL	dobra	bardzo dobra	49,90	29,99	Timsoft	0 94 346 11 56	www.timsoft.pl	11,95
FIFA 08 PL	dobra	dostateczna	139,00	107,99	Planeta Gier	0 22 673 85 79	www.planetagier.com	9,99
Virtua Tennis 3 PL	dobra	celująca	39,90	33,75	Merlin	0 22 607 79 92	www.merlin.com.pl	11

Guinness ogarnia gry komputerowe

Rekordowe granie

Dzięki Księdze Rekordów Guinnessa wiemy nie tylko, ile zarabia najbogatszy zawodowy gracz i jaki był najwyższy wyrok za granie, ale rozwiązujemy też zagadkę pochodzenia biustu Lary Croft

W tym roku po raz pierwszy ukazała się specjalna edycja słynnej książki rekordów poświęcona wyłącznie grom wideo. Można z niej wyczytać mnóstwo interesujących informacji o największych fanach i ich wyczynach, ale to nie tylko zbiór śmiesznych faktów i robiących wrażenie liczb. Ta książka przede wszystkim pokazuje, jak wielką rolę nasza ulubiona rozrywka odgrywa już w kulturze popularnej. Zajrzyjmy do środka.

PRZYPADKOWY BŁĄD

Niektóre spośród najpopularniejszych gier, na przykład takie jak Tomb Raider czy Counter-Strike, dorobiły się na łamach tej edycji specjalnej własnych rozkładówek, na których zapoznajemy się z niekoniecznie typowymi, ale na pewno bardzo zabawnymi informacjami. Choćby takimi jak ta, że rozmiar biustu słynnej Lary Croft zawdzięczamy pomyłce grafika! Toby Gard z firmy Core Design podobno przypadkiem w odpowiednim miejscu wpisał 150 procent zamiast 100, a gdy chciał błąd poprawić, obserwujący monitor koledzy zdecydowanie go przed tym powstrzymali.

Nie wiemy na pewno, czy to tylko dlatego Lara Croft jest najbardziej rozpoznawalną żeńską postacią z gier, choć możemy się spierać, że wcale nie. Ale za to w stu procentach możemy potwierdzić, że z dochodem wynoszącym ponad 274 milionów dolarów film Tomb Raider z 2001 roku jest najbardziej kasową produkcją stworzoną na podstawie gry komputerowej. Książka podaje, że najmniej zarobił Alone in the Dark wyreżyserowany przez Uwego Bolla: zale-



dwie niecałe sześć milionów dolarów. A wydano na niego ponad 20 milionów! Niemiecki twórca z piekła pobije ten rekord w tym roku jeszcze mniej udanym BloodRayne'em. I zapewne mimo wszystko na tym zarobi tak jak poprzednio dzięki państwowym ulgom...

GRANIE W GRIE

Książka Rekordów Guinnessa: Edycja Gracza (w oryginale Guinness Book of Records: Gamer's Edition) liczy 256 stron, kosztuje około 50 złotych (plus dostawa) i nie jest jednorazowym przedsięwzięciem, ale prezentacją wyników w danym momencie. Zapowiadane są kolejne wydania i wersje językowe, chociaż na razie niestety nie ma polskiej. Maniaków rekordów zapewne zainteresuje też fakt, że firma Traveller's Tales (twórcy LEGO Star Wars!) przygotowuje grę korzystającą z licencji Guinnessa. To kolekcja minigierek, w których pobijemy najdziwniejsze rekordy. Ciekawe, czy aż tak szalone jak te ustalone przez prawdziwych graczy.

Mania widności: Im więcej, tym lepiej

To wydaje się nieprawdopodobne, ale jest prawdą: jeden człowiek skomponował muzykę do 266 gier! Czterdziestoletni Tommy Tallarico ma na swoim koncie ścieżki dźwiękowe do takich hitów jak Unreal Tournament, seria Test Drive czy Prince of Persia i zdobył już ponad 25 różnych nagród. A skoro o muzyce mowa, niedawno pobito rekord największej liczby osób grających w tym samym czasie na jednym kontrolerze w Guitar Hero. Sześciuosobowa drużyna wykonała wspólnie jeden utwór, zdobywając całkiem niezły wynik 127 000 punktów!



Tommy Tallarico skomponował muzykę do 266 gier



Sześciu graczy czeszących na jednej gitarze to nowy rekord Guitar Hero

Jeśli liczba sześć nie robi na nas wrażenia, czas na trochę większą: cztery miliony. Tylu widzów w godzinach szczytowej oglądalności przyciąga południowokoreańska telewizja OnGamerNet TV, relacjonująca wydarzenia e-sportowe. Jeśli chodzi o popularność, to znajduje się ona w pierwszej dwudziestce tamtejszych kanałów telewizyjnych!

(Wirtualne) pieniądze potrafią dać szczęście



Pierwszą milionerką w grze sieciowej Second Life została niejaka Anshe Chung (tak nazywa się w grze, w realu to Ailin Graef). W listopadzie 2006, gdy minęło dwa i pół roku od- kąd dołączyła do zabawy, zarobiła okrągły milion na handlu wirtualnymi nieruchomościami, zyskując tytuł Rockefellera Second Life. Najlepiej zarabiającym profesjonalnym graczem jest mistrz StarCrafta, Koreańczyk Lim Yo-Hwan, ochrzczony przez fanów Imperatorem. Jego dochód przekracza 390 tysięcy dolarów rocznie! Fanklub tego młodzieńca zrzesza około 500 tysięcy fanów. Polski akcent w księdze zawdzięczamy naszemu klanowi Team Pentagram kołecnie

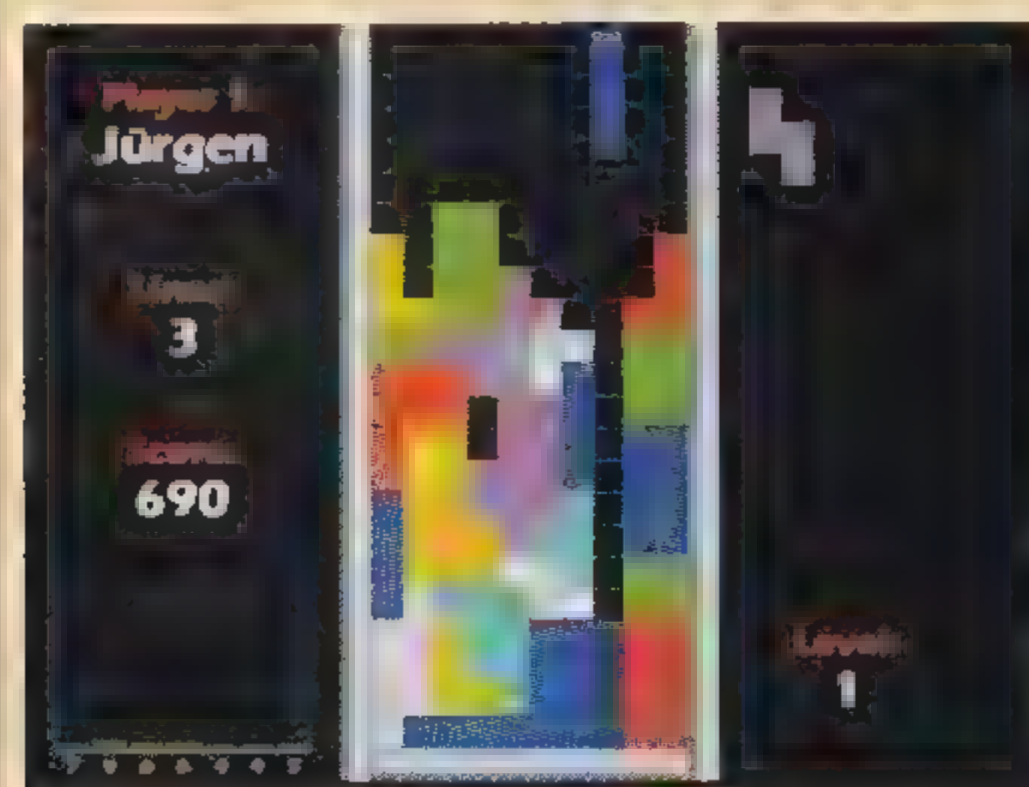
PGSPokerStrategy.com, którego zdjęcie ogłębiamy w części poświęconej grze Counter-Strike. Nasi byli najlepiej zarabiającą w zeszłym roku drużyną spośród grających w CS-a. Zgarnęli wtedy 53 tysiące dolarów.



Mimo paru lat na karku Counter-Strike jest wciąż popularny, a Polacy cały czas zaskakują miejscami w czołówce na międzynarodowych turniejach

Jaki dziwny jest ten świat

Z kategorii spraw totalnie szalonych: we wrześniu 2002 pewien Brytyjczyk został skazany na cztery miesiące więzienia za - uwaga! - granie w Tetrisa na swoim telefonie komórkowym. Obsługa samolotu kilka razy go upominała i prosiła, by wyłączył sprzęt, ale mężczyzna nie reagował i ostatecznie został oskarżony o stwarzanie zagrożenia dla bezpieczeństwa pasażerów.



Kto by pomyślał, że taka niewinna gra jak Tetris doprowadzi kogoś za kratki

A oto inne szaleństwo: Victor De Leon III zaczął grać już w wieku dwóch lat! Gdy skończył czwarty rok życia, wziął udział w pierwszym turnieju NBA 2K. Jako sześciolatek był już zarejestrowany przez organizację Major League Gaming. Dziś ma 10 lat, nick Lil Poison i jest najmłodszym profesjonalnym graczem świata. A przy okazji wielką gwiazdą - w tym roku do kin trafić ma film o nim. Tytuł jeszcze nie jest znany.

Kto pierwszy, ten najlepszy

Pierwsza gra, która podliczała punkty i zapisywała najlepszy wynik, to wydany w 1976 na automatach Sea Wolf. Stworzony przez Midway symulator bitwy podwodnej wymagał zestrzeliwania torpedami wypatrzonych przez peryskop wrogich jednostek. Pierwsze kombosy, czyli kombinacje ciosów wykonywane przez postać, pojawiły się w bijatyce Street Fighter 2. Pionierem jest także legendarny Doom, bo



W tym miejscu nie ma miejsca na opis gry, ale warto wspomnieć, że to właśnie Doom był pierwszą grą, która przetrwała testy ESRB jako tytuł tylko dla dorosłych.

po raz pierwszy mogliśmy w nim wziąć udział w sieciowym deathmatchu. Inne osiągnięcie Dooma: był pierwszą grą zaklasyfikowaną przez przyznającą ograniczenia wiekowe organizację ESRB jako tytuł tylko dla dorosłych. Inna krwawa strzelanina posłużyła do wykonania pierw-



Doom straszy dzisiaj okropną grafiką, ale pamiętamy go jako grę, od której zaczęło się szaleństwo fpp-ów

szej machinimy, czyli filmu zmontowanego ze scen nagrywanych w trakcie rozgrywki. Użyto do tego Quake'a w 1996 roku. Film Diary of a Camper opowiada o drużynie komandosów, która wdaje się w bitwę z samotnym snajperem. Dziś machinimy robi się w co drugiej grze i wszystkie lądują na youtube'ie

Szał wszystkich szaleńców

Niektóre liczby z księgi robią wrażenie, ale światem gier i tak rządzi jedna postać: hydraulik Mario. To, że gry z jego udziałem nie trafiają na pecety (ani nawet na konsole innych firm niż Nintendo) wcale mu w tym nie przeszkadza. Najlepiej sprzedającym się tytułem wszech czasów jest Super Mario



W tym miejscu nie ma miejsca na opis gry, ale warto wspomnieć, że to właśnie Mario jest królem branży gier.

Bros. z 1985 roku (40 milionów egzemplarzy!). Późniejsze części nie były aż tak szalenie popularne, ale i tak Super Mario to najszybciej znikająca z półek seria: na całym świecie rozeszło się już ponad 145 milionów sztuk różnych gier wchodzących w jej skład! A przecież poza nią najsłynniejszy hydraulik wystąpił w głównych i drugoplanowych rolach w masie innych tytułów - łącznie w ponad 116 różnych pozycjach! Urodzony w Kyoto w 1982 roku Mario pierwotnie nosił pseudonim Jumpman, a w Księdze Rekordów Guinnessa czytamy, że jego znaki rozpoznawcze pojawiły się jako sposób na ominięcie ówczesnych ograniczeń technologicznych. Na przykład założono mu na głowę czerwoną czapkę, bo nie dało się oddać realistycznego ruchu włosów. Tak narodziła się legenda.



Jego gry znają wszyscy, choć dorośli nie zawsze się do tego przyznają. Według Księgi Rekordów Guinnessa to Mario jest królem branży gier

Testujemy klawiatury dla graczy

WSAD ponad wszystko

Podstawowe funkcje klawiatury z większym czy mniejszym powodzeniem wypełnia sprzęt za dwadzieścia złotych.

Dlaczego więc niektórzy wolą zapłacić nawet kilka setek?

Za cenę biletu do kina w każdym sklepie ze sprzętem komputerowym można sobie kupić zarówno model klasyczny jak i klawiaturę z płaskimi klawiszami przypominającą te używane

w laptopach. Dostajemy w tej cenie standardowe 104 klawisze, czasem nawet z dodatkowymi, multimedialnymi, ale nie dostajemy jakości.

Czy warto wobec tego wydawać ciężkie pieniądze na superklawia-

turę do grania? Jak to często bywa prawda leży pośrodku. Zapewne pięćset złotych większość graczy woli zainwestować w grafikę niż w klawisze, ale biorąc pod uwagę, że będziemy z nich korzystać równie często jak z myszki (jeśli nie częściej), należy wybrać jakiś rozsądny sprzęt wykonany z dobrych materiałów.



STEELSERIES 7G

Woczy rzucają się dwie rzeczy. Po pierwsze najbardziej klasyczny wzór klawiatury, jaki sobie można wyobrazić. Tu nawet Enter jest duży. Po drugie cena: ta niepozornie wyglądająca klawiatura kosztuje tyle co niezła karta graficzna!

NIEBIANSKI KLIK

Ale kiedy dotkniemy klawiszy, pojmujemy, że tak prosta powłoka kryje niezwykle wnętrze. 7G ma najbardziej niesamowity klik, z jakim spotkaliśmy się od dobrych 15 lat. Tak zachowywały się doskonałe klawiatury z lat dziewięćdziesiątych ubiegłego wieku, do dziś używane przez wielu profesjonalnych graczy i to bynajmniej nie z sentymentu! Każdy klawisz ma gwaran-

cję na 50 milionów kliknięć! Wewnętrzny bufor zapamiętuje dowolną liczbę wciśniętych naraz klawiszy. Dzięki temu się nie blokuje. Sprawdzaliśmy to za pomocą wyjątkowo na to czulej gry World of Warcraft, i rzeczywiście - komfort grania jest nieporównywalny.

G7 jest wyposażona w dwa złącza USB, gniazdo słuchawkowe i mikrofonowe oraz małe centrum medialne obsługiwane za pomocą kombinacji specjalnego klawisza (zastępującego windowsowy) i klawiszy funkcyjnych. Oprócz USB klawiatura obsługuje też starszy standard PS2.



PARAMETRY TECHNICZNE

plecionkowy kabel (2 m), 2x USB, gniazda mikrofonu i słuchawek, połączane końcówki, podkładka pod nadgarstek



cena/jakość **dobra**

cena: 469 zł

MICROSOFT RECLUSA

Ta klawiatura to rezultat niecodziennej współpracy między firmami Razer i Microsoft. Gigant z Redmond uznał, że zamiast tworzyć nowy osprzęt samodzielnie, lepiej wykorzystać dokonania innych, przy okazji podpierając się marką cieszącą się wśród graczy znakomitą renomą.

Reclusa to świetna, choć jednocześnie w gruncie rzeczy klasyczna klawiatura. Owszem, klik jest miękki i mięsisty, pisanie długich tekstów to prawdziwa przyjemność. Nie da się jednak ukryć, że klawisze są

wykonane z nieco tandetnego materiału, szczerze mówiąc zupełnie nie przystaje on do tak ekskluzywnego sprzętu.

SIŁA DODATKOWA

Moc Reclusy kryje się w jej 10 dodatkowych klawiszach oraz dwóch pokrętkach, którym za pomocą prostego w obsłudze programu konfiguracyjnego da się przypisać dowolne funkcje. Domyślnie klawisze są powiązane z najczęściej wykonywanymi czynnościami, takimi jak uruchamianie przeglądarki internetowej czy programu pocztowego albo pogłosnienie i ściszenie dźwięku.

Żadna inna klawiatura nie ma tak wybitnie wygodnej podkładki pod nadgarstek. Zamiast twardego plastiku mamy tu dużą poduszkę z miękkiego materiału. Ręce leżą na niej idealnie - nie czuć żadnego ucisku, więc gra i pisze się komfortowo jak nigdzie indziej.

Reclusa zasługuje na wyróżnienie ze względu na wygodę użytkowania, ale szkoda, że ma tak mało fajnych gadżetów. Pod tym względem G15 zostawia ją daleko w tyle.

PARAMETRY TECHNICZNE

kabel ze złączką (2 m), 2x USB, poduszka pod nadgarstek, 10 dodatkowych klawiszy, dwa pokrętki analogowe



cena/jakość **dobra**

cena: 249 zł



LOGITECH G15

Sztandarowa klawiatura Logitecha dla graczy nie wygląda zbyt efektownie i zajmuje masę miejsca na stole, ale jest wyjątkowo użyteczna. Jako jedyny model w tej klasie poza zwy-

kłym centrum medialnym ma dodatkowy wyświetlacz, który szybko okazuje się nieodzowny jak kółko myszy. Coraz więcej gier używa go do wyświetlania różności, jak statystyki sieciowego meczu Battlefielda czy parametry postaci w World of Warcraftie.

Pośród innych fajnych patentów są na przykład suwak, który sprzętowo wyłącza jeden lub

oba klawisze Windows, przez co nie przenosimy się przypadkowo do desktopu. Przydają się też dodatkowe klawisze makro, którym dosłownie kilkoma kliknięciami myszki można przypisać niemal dowolną kombinację.

DUŻY MONITOR

Klawiatura G15 występuje w dwóch wersjach - nowsza, pomarańczowa, ma nieco mniej klawiszy makro oraz inaczej zamontowany wyświetlacz, dzięki czemu zabiera mniej miejsca na stole. Niestety

PARAMETRY TECHNICZNE

kabel 2 m, 2x USB, wyświetlacz LCD, podkładka pod nadgarstek, 18 klawiszy makro

cena/jakość **dobra**

cena: 289 zł

w obu modelach producent wykorzystał klawisze nie najlepszej jakości. Używając ich, mamy wrażenie, jakbyśmy stukali w tandetną klawiaturę za 20 złotych.

RAZER LYCOSA

Ach, jakże piękny to sprzęt. Żadna inna klawiatura nie jest tak ładna. Najwyższej jakości plastik obudowy, satynowe klawisze, efektownie podświetlone logo, dotykowy panel media center - na ten sprzęt po prostu z przyjemnością się patrzy. Lycosa na pierwszy rzut oka zachwyca designem. Od razu też widać, że... niestety niewiele widać, bo podświetlenie klawiszy jest wyjątkowo słabe. Błede niebieskie światło zdaje egzamin tylko w bardzo ciemnym pomieszczeniu. Ciekawe, że opcja podświetlenia klawiszy W, A, S i D działa doskonale. Literki jarzą się

jak małe latarnie, niestety tylko te cztery. Gdyby wszystkie były tak jasne, nie byłoby problemu.

MOŻNA NIE PATRYĆ

Na plus trzeba zaliczyć możliwość dowolnego skonfigurowania każdego ze 104 klawiszy, wyjątkową jakość wykonania i doskonały klik płaskich klawiszy. Na Lycosie może nie najwygodniej się gra, ale za to świetnie pisze bezwzrokowo.

PARAMETRY TECHNICZNE

kabel 2 m, USB, panel dotykowy z media center

cena/jakość **mierna**

cena: 279 zł

A4-TECH EVOLUTION XGAME

Tym, co ma wyróżniać tę klawiaturę spośród wielu innych produktów dla graczy posiadających centrum medialne i kilka dodatkowych klawiszy funkcyjnych, są cztery pokryte gumową powłoką klawisze W, A, S i D. To wbrew pozorom wcale nie taki zły pomysł, bo każdy gracz doskonale wie, że to właśnie te klawisze wycierają się pierwsze.

godne. Z drugiej strony za marne 30 złotych nie znajdziemy nic lepszego. Król w kategorii cena/jakość!

PARAMETRY TECHNICZNE

kabel 1,8 m, media center, dodatkowe klawisze pokryte gumą, urządzenie do wyjmowania dodatkowych klawiszy

cena/jakość **celująca**

cena: 30 zł

SPEED LINK ILLUMINATED METAL KEYBOARD

Drugie miejsce pod względem designu w naszym przeglądzie. Obudowa jest z matowego aluminium, a klawisze białe.

DLA NOCNYCH GRACÓW

Klawisze jasno świecą na niebiesko, dzięki czemu ten model idealnie nadaje się do używania w ciemnościach. Płaskie przyciski są ułożone

jak w laptopie, przez co klawiatura słabo nadaje się do grania. Zbyt często zdarza się bowiem przypadko-

wo naciśnięć jeden z klawiszy Windows, wypadając do pulpitu. Daje się to jednak zablokować programowo, a osobom przyzwyczajonym do takiego układu klawiszy korzystanie nie powinno sprawiać żadnych kłopotów.

PARAMETRY TECHNICZNE

kabel 2 m, obudowa z aluminium, media center i dodatkowe klawisze funkcyjne, potężne podświetlenie

cena/jakość **dostateczna**

cena: 170 zł

SZĘŚCIU WSPANIAŁYCH

Nasz test wykazał, że każda z wybranych klawiatur pod jakimś względem jest najlepsza, choć trzy z nich wyróżniają się szczególnie. Jeśli chcemy używać profesjonalnego sprzętu, powinniśmy zainteresować się świetnie wykonanymi i dopraco-

wanymi w każdym szczególe **7G**, **G15** i **Reclusą**. Pierwsza nie ma wielu bajerów, ale to technologiczne arcydzieło, a klawisze nigdy się nie blokują. Szkoda, że cena poraża. Druga ma rewelacyjny medialny wyświetlacz LCD, który powinny mieć wszystkie klawiatu-

ry na świecie. Punktuje prostymi do skonfigurowania klawiszami makro, ale traci na jakości wykonania. Trzecia jest doskonale wykończona, ma wygodną podkładkę i świetny klik, ale nie wyróżnia się niczym specjalnym. **Lycosa** i **Illuminated Metal Keyboard** są ładne

i świetnie prezentują się na biurku, ale niezbyt wygodnie się na nich gra. To zaskakuje szczególnie w tym pierwszym wypadku, bo Razer kieruje swoje produkty do zawodowców. Evolution Xgame stanowi najlepszą propozycję dla bardziej oszczędnych graczy.

GIGABYTE GEFORCE 9600 GT 512 MB RAM

| KARTA GRAFICZNA | Nadeszło niemożliwe: idealny wybór dla każdego, kto chciałby wygodnie i przyjemnie pograć w najnowsze tytuły, a jednocześnie nie wydać fortuny

to karta, którą powinien poważnie zainteresować się każdy gracz. Dlaczego? Jest bardzo wydajna, doskonale współpracuje z najnowszymi grami, a do tego trzeba na nią wydać stosunkowo niewielkie pieniądze. Takiej okazji nie wolno przegapić.

NAJLEPSZA KARTA

GeForce 9600 to układ z niższej półki, a takie zwykle wchodzi do sprzedaży po supermocarzu idącym na czele pochodzącej nowej generacji kart. Tym razem jednak NVIDIA od razu celuje w tych, którzy na procesor graficzny chcą wydać około 500 złotych. Mniej więcej tyle właśnie kosztuje nowa karta GeForce 9600 GT. Cena oczywiście waha się w zależności od modelu i producenta, ale nawet w najdroższej wersji ta karta warta jest zainteresowania. A wszystko dzięki jej osiągom, które nie są wiele gorsze od topowych do niedawna modeli z serii 8800! Oznacza to, że na karcie za pół tysiąca spokojnie zagramy w najnowsze gry na rynku, i to cały czas ciesząc się płynną animacją. Oczywiście, przy najwyższych rozdzielczościach i włączonych absolutnie wszystkich detalach Crysis będzie skakał, ale to gra, której niełatwo dogodzić.

GeForce 9600 GT obsługuje magistralę PCI-Express 2.0, ale rzecz jasna działa też z kompute-

rami wyposażonymi w starsze, standardowe złącza PCI-Express. Użytkowników nowoczesnych telewizorów z pewnością ucieszy fakt, że do znajdujących się z tyłu dwóch wyjść DVI Dual Link można podłączyć specjalną przejściówkę, dzięki czemu bez problemu otrzymujemy sygnał w standardzie HDMI (wysokiej rozdzielczości). Podobnie jak większość nowoczesnych kart na rynku, ta również wymaga dodatkowego zasilania w postaci sześciobolcowego złącza PCI-Express. Jak zapewnia producent, do zaspokojenia zapotrzebowania pojedynczej karty na energię w zupełności powinien wystar-

Moc, jakość i cena spotkały się na odpowiednim poziomie

czać zasilacz 400 W, ale jeśli mamy na pokładzie sporo dodatkowych gadżetów, możemy potrzebować czegoś nieco mocniejszego.

CIĘŻKA KARTOGRAFIA

Dla nas, graczy, oprócz wydajności najbardziej liczy się wsparcie DirectX-a. Model 9600 GT radzi sobie z wszystkimi wersjami tego pakietu, na DX-ie 10 kończąc. Właśnie 10, a nie 10.1, bo NVIDIA swego czasu oprotowała nową wersję pakietu Microsoftu i twardo nie produkuje układów go uwzględniających. To żadna strata, bo 10.1 wprowadza tylko kosmetyczne zmiany, a tworzenie z tego powodu nowej technologii jest nieporozumieniem.

Z punktu widzenia gracza zakup GeForce'a 9600 GT to doskonała inwestycja. Karta powinna poradzić sobie z wszystkimi tytułami planowanymi na ten rok, choć oczywiście produ-

ALTERNATYWA

Prównywalne cenowo karty ATI Radeon HD 3850 czy 3870 mają mniejszą wydajność, co staje się szczególnie widoczne po włączeniu atyaliasingu (wygładzania krawędzi) - przegrywają o 15-20 procent. Jeśli mamy ochotę wydać dodatkową stówę, warto kupić GeForce'a 8800 GT, jedyną kartę, która w kategorii cena/jakość dorównuje 9600 GT.

cenci gier zawsze potrafią nas zaskoczyć, robiąc grę, która zarżnie nawet najlepszy sprzęt.

PARAMETRY TECHNICZNE

512 MB RAM GDDR3
taktowanie GPU 650 MHz
64 procesory strumieniowe na rdzeń



cena/jakość: celująca
Cena: 499 zł (Gigabyte HDTV & DVI)



GIGABYTE GEFORCE 9800 GX2

| KARTA GRAFICZNA | Jest to obecnie bez cienia wątpliwości najpotężniejszy układ graficzny na rynku - ale czy to wystarczy, aby na pewno było go warto teraz kupować?

To prawdziwy potwór i to pod każdym względem. Karta jest ogromna (waży prawie kilogram i wygląda jak cegła), potrzebuje mnóstwo energii (ma dwa dodatkowe gniazda zasilania, jedno sześciobolcowe, drugie ośmiobolcowe), ale też potworną moc. Pod względem wydajności o 30 procent przewyższa każdą inną kartę na rynku w niemal każ-

Dla majątnych maniaków wydajności

dym możliwym parametrze dotyczącym liczby i prędkości generowania obiektów 3D! To za sprawą dwóch kart GeForce 8800 GTS połączonych fabrycznie w jednym pudełku (choć dwa zwykle 8800 GTS spięte w SLI potrafią ją pobić).

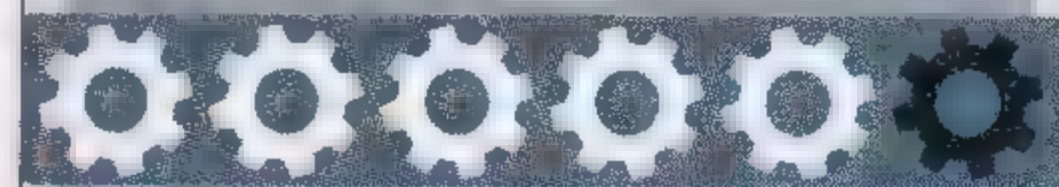
ZŁOTY CZY CZERWONY

Nie zmienia to faktu, że ta oszałamiająca moc jest w stanie pociągnąć każdy tytuł znajdujący się obecnie na rynku, poczynając od Crysisa, na wyjątkowo wymagającym Assassin's Creedzie kończąc. GeForce 9800 GX2 ma na pokładzie aż 1 GB pamięci RAM, ale tak naprawdę nie jest to żaden skok

technologiczny, zaś dziewiątka w nazwie karty jest zdecydowanie na wyrost. Do tego cena jest zabójcza. Za takie pieniądze można kupić konsolę najnowszej generacji, dodatkowy kontroler i przynajmniej jedną fajną grę. Albo dwa GeForce'y 8800 GTS.

PARAMETRY TECHNICZNE

1 GB RAM GDDR3
taktowanie GPU 600 MHz
256 procesorów strumieniowych na rdzeń



cena/jakość: mierna
Cena: 1579 zł



APOLLO AP-950 VIVO

| ODTWARZACZ MULTIMEDIALNY | Jak na swoją cenę ten kombajn ma bardzo dużo możliwości. Niestety, kiedy robi się wszystko, nic nie jest na najwyższym poziomie

http://www.apollo.eu

oza podstawowymi funkcjami, jak odtwarzanie mp3 (sluchawki prawie nie mają basów) czy filmy mp4, jest tu coś niespotykane-go: emulator NES-a, ręcznej konsoli Nintendo sprzed ponad 20 lat.



Jest tu też radio, średni dyktafon, wyświetlacz (2,9 cala, 260 tysięcy kolorów, 320x240 pikseli) dwa gniazda słuchawkowe (świetne rozwiązanie w podróży!) wejście kart SD i... aparat fotograficzny oraz kamera. Jakość zdjęć jest porównywalna z aparatami w komórkach ze średniej półki.

WYŻECZNY PIRAT

Do zestawu dołączono kilka japońskojęzycznych (!) gier. Inne ładuje się przez kabel USB 2.0. Niestety odczuwalne są opóźnienia reakcji na wciskanie przycisków (Mario Kart jest przez to niegrywalny). Odsunięcie ekraniku odkrywa dwa ułożone w krzyż zestaw przycisków - łącznie osiem. Zwiększa to wygodę obsługi i sprawia, że sprzęt jest jak przenośna konsolka.

PARAMETRY TECHNICZNE

Ekran 2,9", pliki jpg, bmp, gif, avi, mp3, wma, wav, txt, gry NES, dyktafon, radio, aparat, kamera, obsługa kart SD



cena/jakość

dobra

Cena: 340 zł (1 GB), 420 zł (2 GB)

LG FLATRON W2292T

| MONITOR | Do biura po prostu idealny. Do gier i oglądania filmów - więcej niż dobry. Tak, 22-calowy monitor w tej cenie i takiej jakości to zawsze kusząca propozycja

http://pl.lg.com

Prezentant nowej linii tanich monitorów LG, model 42T (testowany 22-calowy) to wyjątkowo dobry, wszechstronny produkt, który w żadnej z kategorii nie ma fantastycznych wyników, ale i w żadnej nie schodzi poniżej dobrego poziomu. Klasyczny przedstawiciel klasy średniej. Wy różnia się jednak kilkoma przydatnymi opcjami.

Jest bardzo łatwy w obsłudze. Menu działa szybko i prócz typowych pozycji jak natężenie barw czy kontrast ma bardzo przydatne ustawienia samoczynnie dostosowujące obraz do czynności, na przykład czytania w internecie czy oglądania filmów. Inną opcję docenimy, oglądając filmy i grając w starsze, nie obsługujące panoramicznego wyświetlania gry: jeden przycisk zmienia format z 16:9 na 4:3.

Parametry są standardowe, ale przyzwoite, choć faktyczny kon-



trast mógłby być lepszy - to ważne podczas filmów. Dobry czas reakcji oznacza brak smużenia. Na plus trzeba zaliczyć też odwzorowanie kolorów, by uzyskać soczyste barwy, nie trzeba wiele konfigurować. W testowanym egzemplarzu nie było martwych pikseli, ale przy czarnym ekranie widać nieco nierównomierne podświetlenie.

To dobry zakup ze średniej półki. Jeśli chcemy więcej, warto zainteresować się lepszymi modelami z serii 52T.

PARAMETRY TECHNICZNE

22 cale, rozdzielczość 1680x1050, kontrast 8000:1, odświeżanie 5 ms, jasność 300 cd/m², polskie menu, kąt 170°



cena/jakość

bardzo dobra

Cena: około 950 zł

techland

JUŻ JEST! NAJLEPSZY SYMULATOR ŻUŻLA NA ŚWIECIE!

www.sgp.techland.pl



Profesjonalny komentarz na żywo:

Tomasz Lorek
Andrzej Mielczarek

Najbardziej dopracowana gra o żużlu

- Doskonała grafika
- Realistyczny model jazdy
- Dynamiczne AI
- Zakupy, remonty oraz tuning motorów
- Symulacja stylów jazdy gwiazd czarnego sportu
- Dynamicznie zmieniająca się przyczepność toru

WYŚCIGI ONLINE
DLA 4 GRACZY NA RAZ!

Oficjalna gra
FIM SPEEDWAY GRAND PRIX
na pełnej licencji BSI

Szukaj na www.msw.pl

PATRONAT:

TYGODNIK
ŻUŻLOWY

Przegląd Żużlowy.pl

WP.PL

eska



The Kings of the Dark Age

POZNAJEMY PODSTAWY SPRAWNEGO ZARZĄDZANIA FINANSOWANEM

1296
260
1058

1152 10% 13478 506

Kornspeicher

1900 → +800

Production percent:

0% 20% 40% 60% 80% 100%

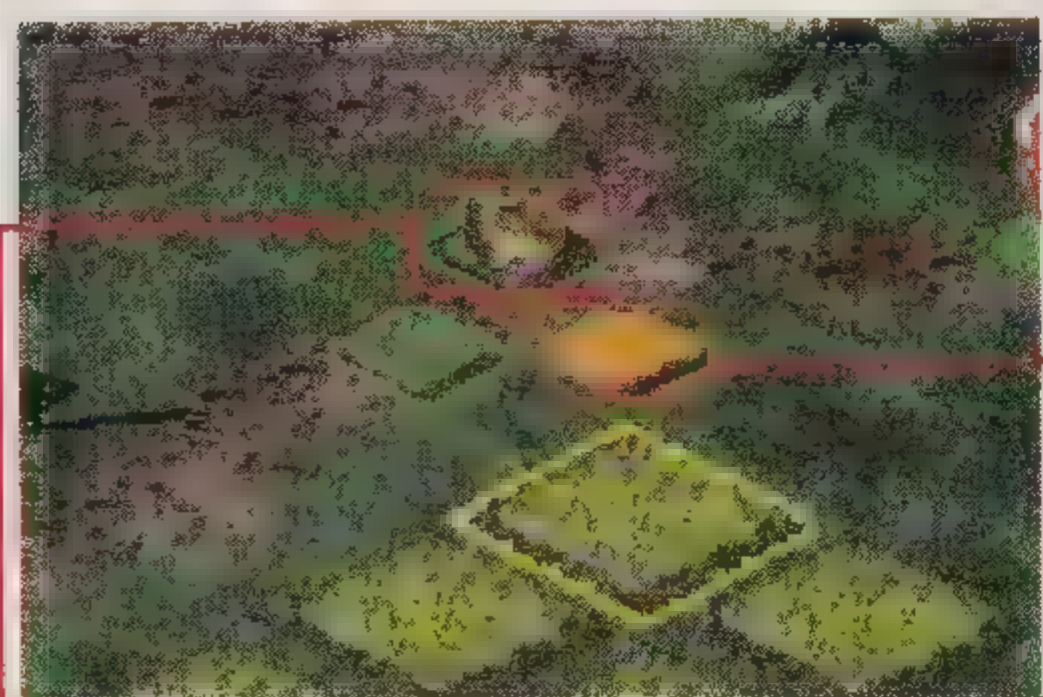
Die aktuelle Produktion: 3252

The drawing is on a piece of paper titled "My Garden". It features a central path leading to a large flower, with various other plants and flowers on either side. The child has used colored markers to draw the plants and a red line for the path. The drawing is set against a background of green foliage.

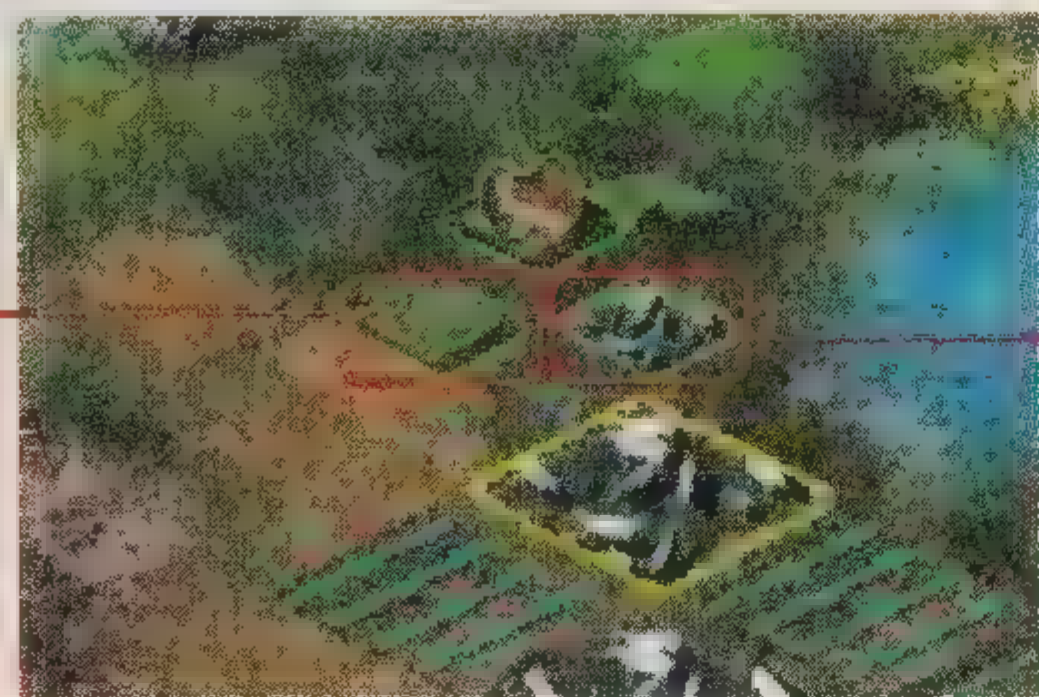
The image shows a historical document, possibly a census or family record, with a table of names and dates. The document is aged and stained, with a prominent red rectangular stamp or seal on the right side. The text is handwritten and difficult to read.

Strawman

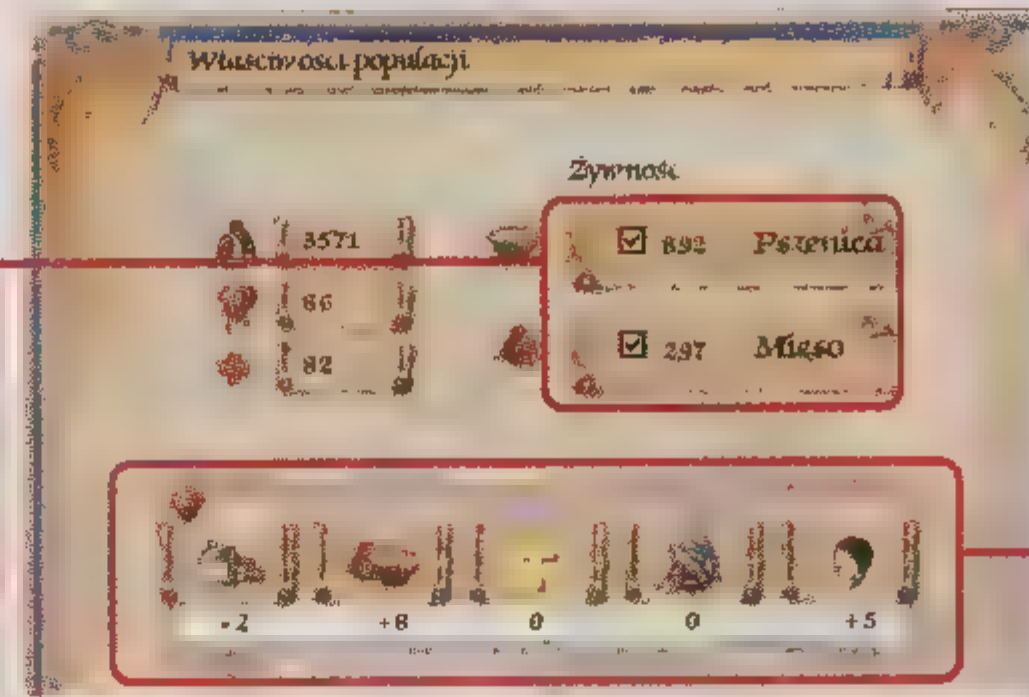
1 Rolnictwo to podstawa naszej gospodarki



1 Klikając **PPM** na pole uprawne, zmieniamy produkcję. Jesienią obsiewamy je zbożem ♦ do zebrania latem przyszłego roku. Pole da się wydzierżawić ♦, zamiast pól otrzymamy wówczas zapłatę.



2 Zimą przeznaczamy pole pod hodowlę owiec ♦, ich ubój odbywa się jesienią przyszłego roku. Wybierając ugor ♦, wstrzymujemy produkcję, odzyskując chłopów, których możemy wcielić do armii.

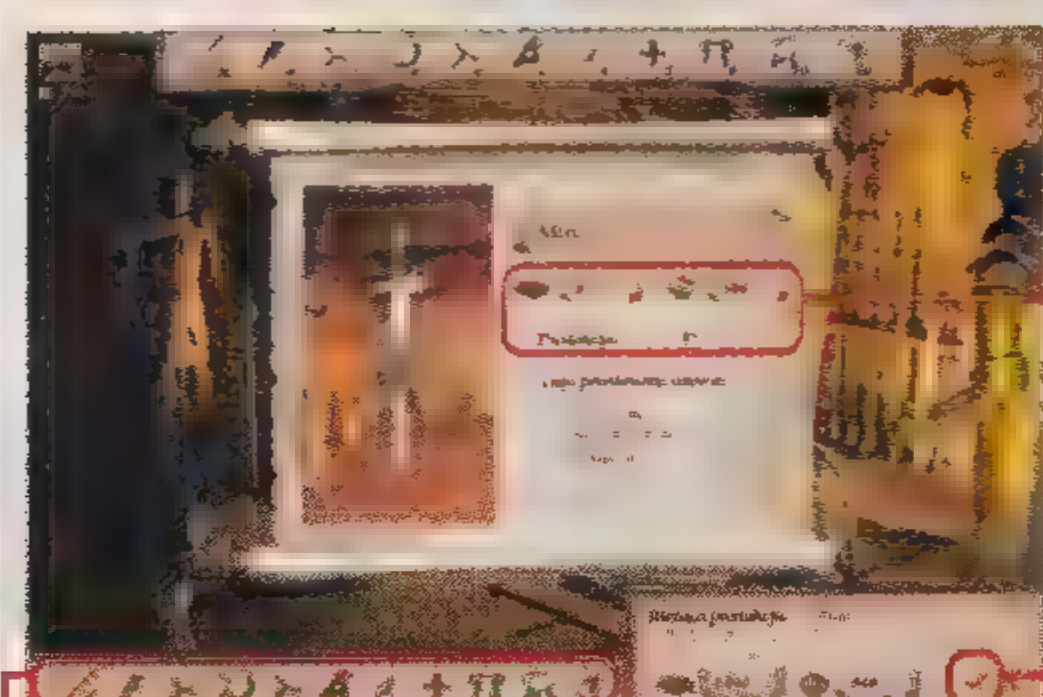


3 Klawisz **P** otwiera panel populacji. Sprawdzamy czynniki ♦ wpływające na zadowolenie poddanych i ustalamy ♦, czy ludzie jedzą zboże, mięso czy oba produkty. Uboga dieta pogarsza zdrowie.



4 W produkcji żywności ważny jest wiatrak ♦. Możemy przejąć go, wysyłając oddział wojska. Po kliknięciu na niego pojawia się opcja spalenia, co jest przydatne przy niszczeniu terytorium wroga.

2 Wystawiony bój i dobrane uzbrojona armia



1 Zaczynamy od rozwoju gospodarki, bo wojna pochłania wiele zasobów. Naciskając **B**, otwieramy zbrojownię. Wybieramy rodzaj broni lub zbroi ♦, sprawdzamy koszt produkcji ♦ i ją zatwierdzamy ♦.



2 Gdy mamy arsenał, klawiszem **A** przechodzimy do tworzenia armii. Tu ♦ wybieramy typ wojów i ich liczbę. Wojska dowolnie łączymy, póki wystarcza uzbrojenia ♦, a na koniec klikamy tutaj ♦.



3 Armie wybieramy, klikając na nie lub na ikonki ♦. Po kliknięciu na oddział prawym przyciskiem myszy pojawiają się ikony przemieszczania ♦. Zależnie od morale da się zrobić do trzech ruchów.



4 Dwukrotnie klikając na armię, otwieramy to okno. Poza obejrzeniem statystyk możemy tu podzielić ♦, zlikwidować ♦ lub też, jeśli na danym polu stoi więcej niż jeden oddział, połączyć ♦ armie.

3 Udzieny na wojnę, staczamy walki i szatujemy miasto



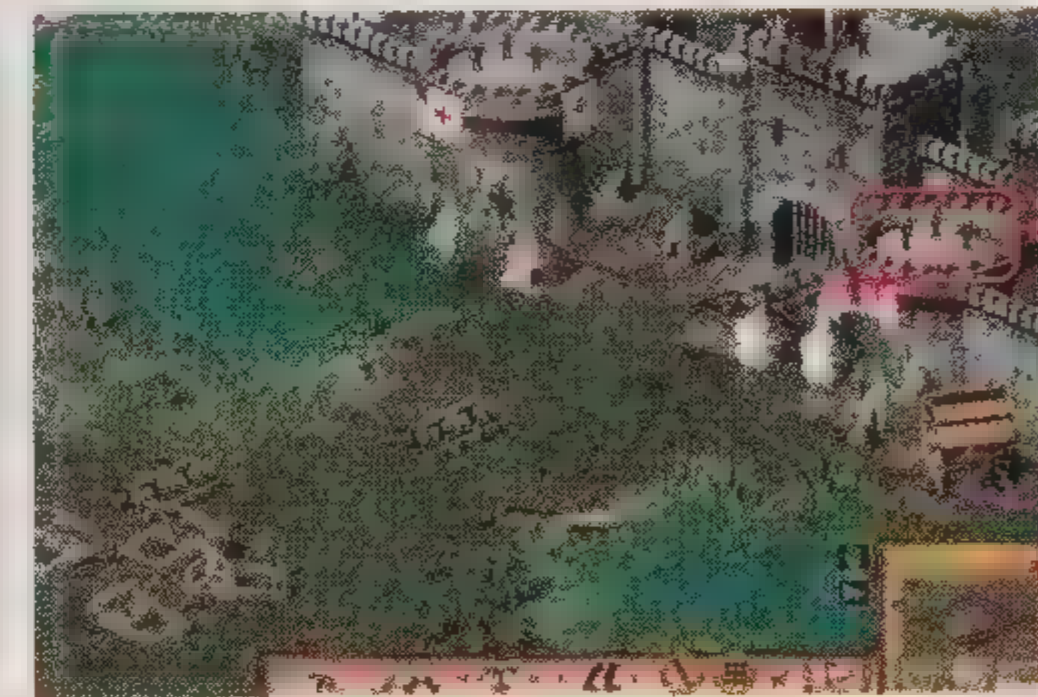
1 Klawiszami **1** do **9** zaznaczamy wojska danego typu, a **0** zaznacza wszystkich żołnierzy. Klikamy w miejscu docelowym, a przytrzymując **PPM** i ruszając myszą, obracamy formację.



2 Atakujemy, klikając na wroga, dwukrotne kliknięcie sprawia, że wojsko atakuje wszystkich przeciwników tego typu. Pasek ♦ pokazuje, na którą stronę przechyla się szala zwycięstwa.



3 Kluczowe jest trzymanie szyku i kolejność oddziałów. Czworobok przydaje się do ataku, w obronie lepsza jest linia. Chowamy łuczników za liniami piechoty, inaczej padną w pierwszym starciu.

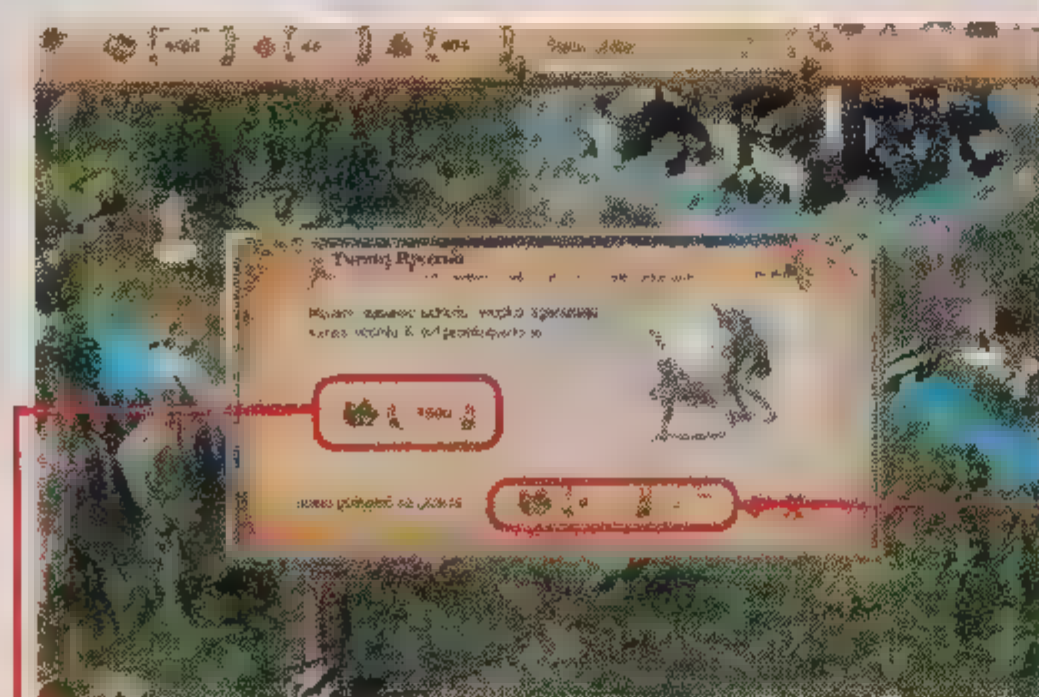


4 Szturm na mury wspomagają katapulty i tarany. Zamykamy bramy **F7** i przesuwamy obrońców na mury ♦. Poza łucznikami wykorzystujemy olejarzy lejących wrzący tłuszcz oraz kamieniarzy.

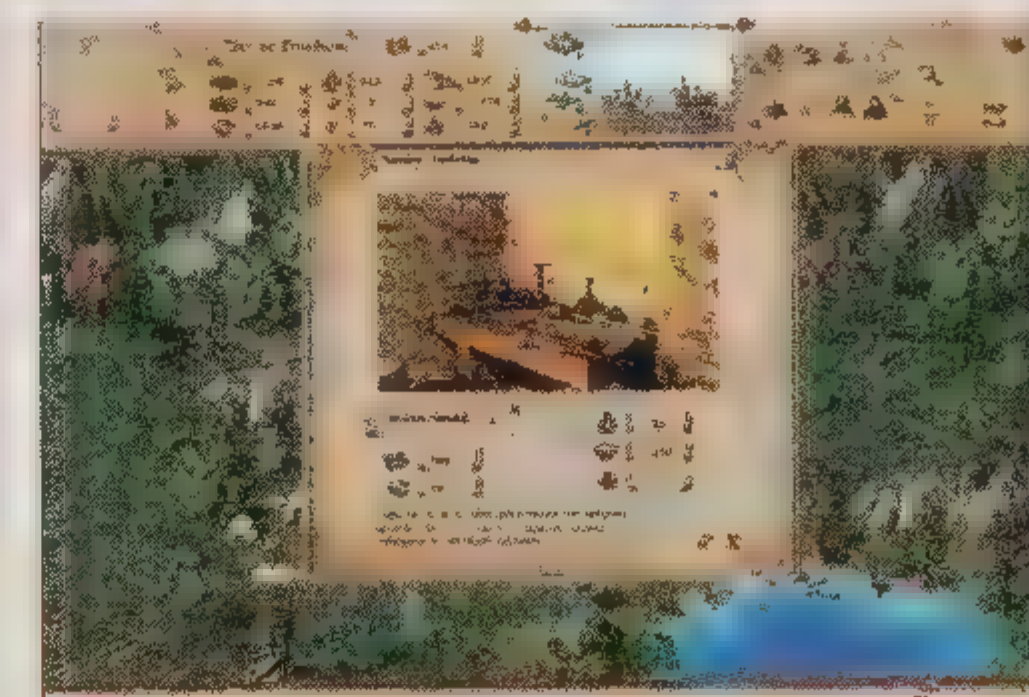
4 Organizujemy turnieje, poprawiamy nauki i prowadzimy dyplomację



1 Na koniec tury decydujemy, czy płacić daninę kościołowi ♦ czy ryzykować spadek nastrojów społecznych i reputacji. Wstrzymując egzekucję ♦, pogarszamy morale ludności i poprawiamy armii.



2 Organizowane raz na kilka tur turnieje to sposób na poprawienie nastrojów armii i ludu pewnym kosztem ♦. Obstawiając zwycięstwo jednego z rycerzy ♦, możemy trochę zarobić.



3 Klawisz **R** otwiera panel nauki. Nawet w średniowieczu była ona ważna: wspinając się na kolejne poziomy, podnosimy wydajność rolnictwa i poziom zdrowia naszych podwładnych.



4 Po wciśnięciu **D** przechodzimy do menu dyplomacji. Wysyłając na inne dwory ambasadorów, przedstawicieli i szpiegów ♦, budujemy pozycję w świecie. Prowadzimy też wymianę towarową.



Sterowanie

- ← - lot do przodu
- - lot do tyłu
- Lewy/prawo - lot na boki
- Przód/tył - sterowanie
- Przód/tył - wybór opcji, aktywowanie gadżetu
- Esc - wyjście

Pizza Commander

| ZRĘCZNOŚCIOWA | Jako zwinny i sympatyczny owad Bzyczek pomagamy upiec idealną pizzę, latając po kuchni, zbierając składniki i układając je na blatach. Podpowiadamy, jak sprawnie zgromadzić dodatki, do czego przydają się znalezione w powietrzu gadżety i jak poradzić sobie w nietypowych sytuacjach. Nietypowych nawet jak na szalejącego za pizzą owada...

UCZYMY SIĘ PRZYZRZADZAĆ PYSZNĄ PIZZĘ

Podstawy zbieractwa



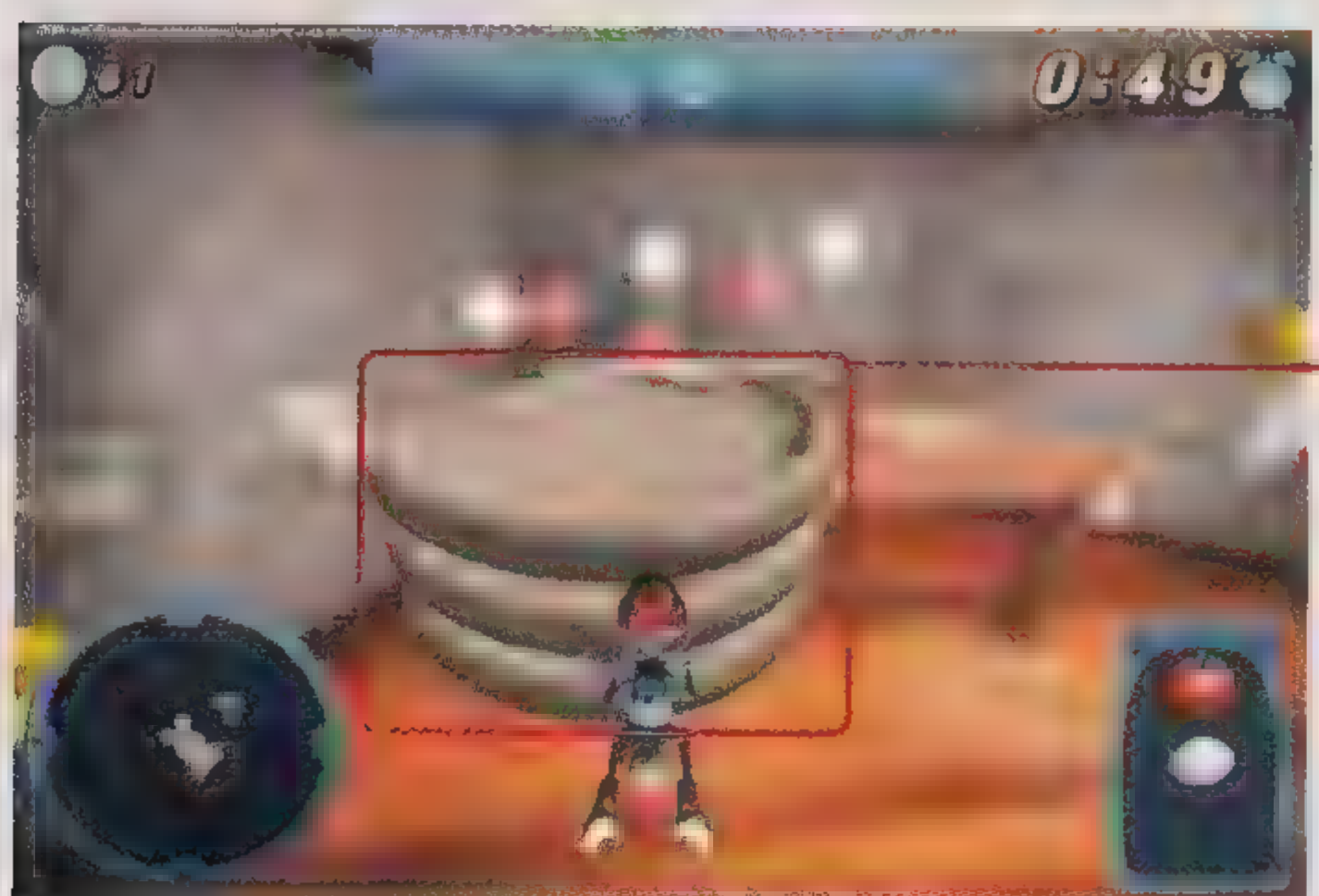
1 Naszym zadaniem jest dostarczenie składników pizzy. Unoszą się one w powietrzu wewnątrz wielkiej kuchni, po której latamy, sterując klawiszami kursora i wskazując kierunek lotu myszą. Każdy zebrany składnik pojawia się w naszym plecaczku.



2 Lokalizację potrzebnych składników sprawdzamy na radarze. Często są one porzucane po całej kuchni. Trasę planujemy rozsącznie, pamiętając, że na większości poziomów mamy mocno ograniczony czas na stworzenie pizzy.

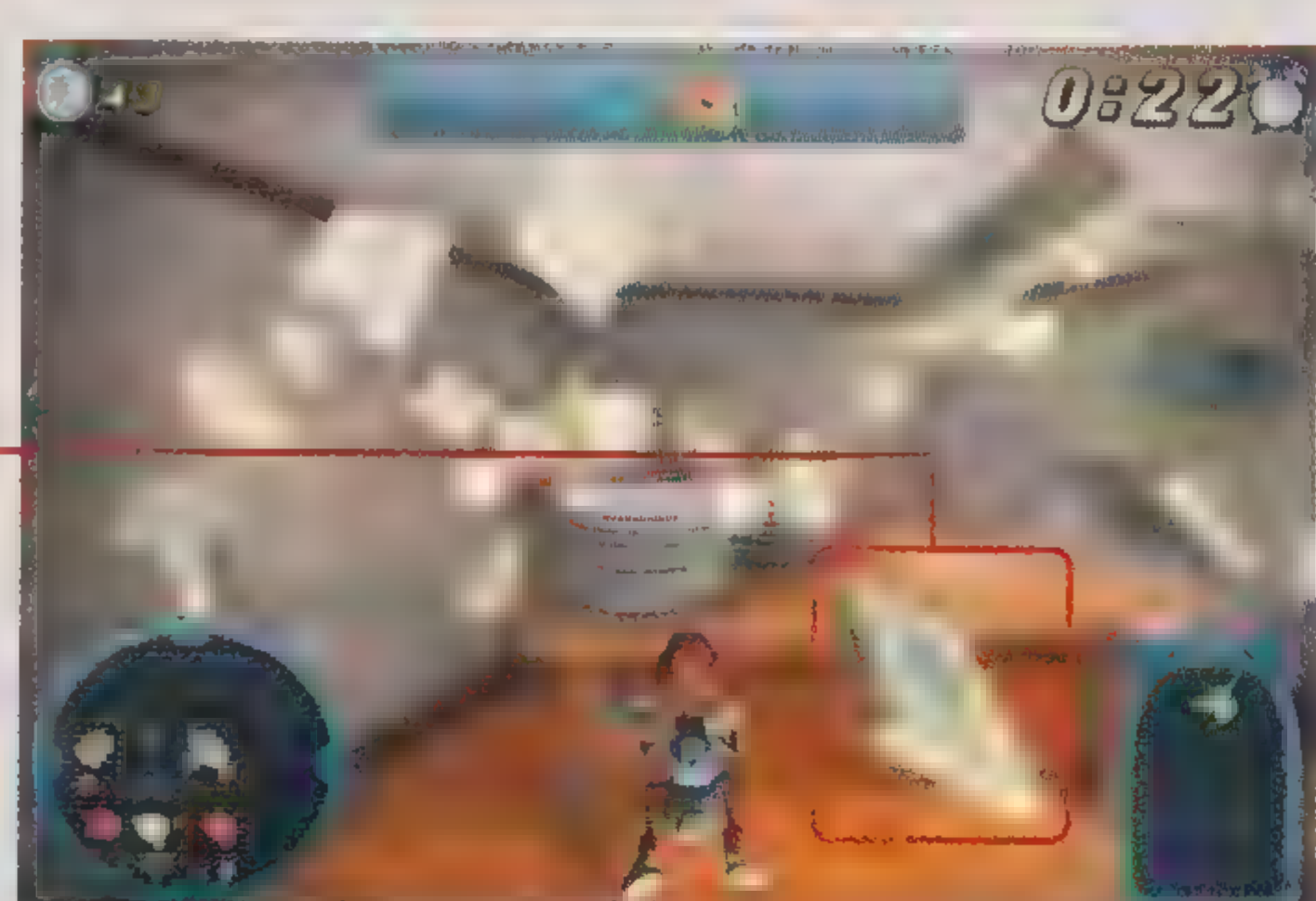


3 Czasami zdarza się, że niektórych składników pomimo najszczerzej chęci nigdzie nie jesteśmy w stanie znaleźć. Są one ukryte wewnątrz unoszących się w powietrzu pudełek na pizzę. Te ujawniają swoją zawartość po celnym trafieniu piłką bejsbolową.

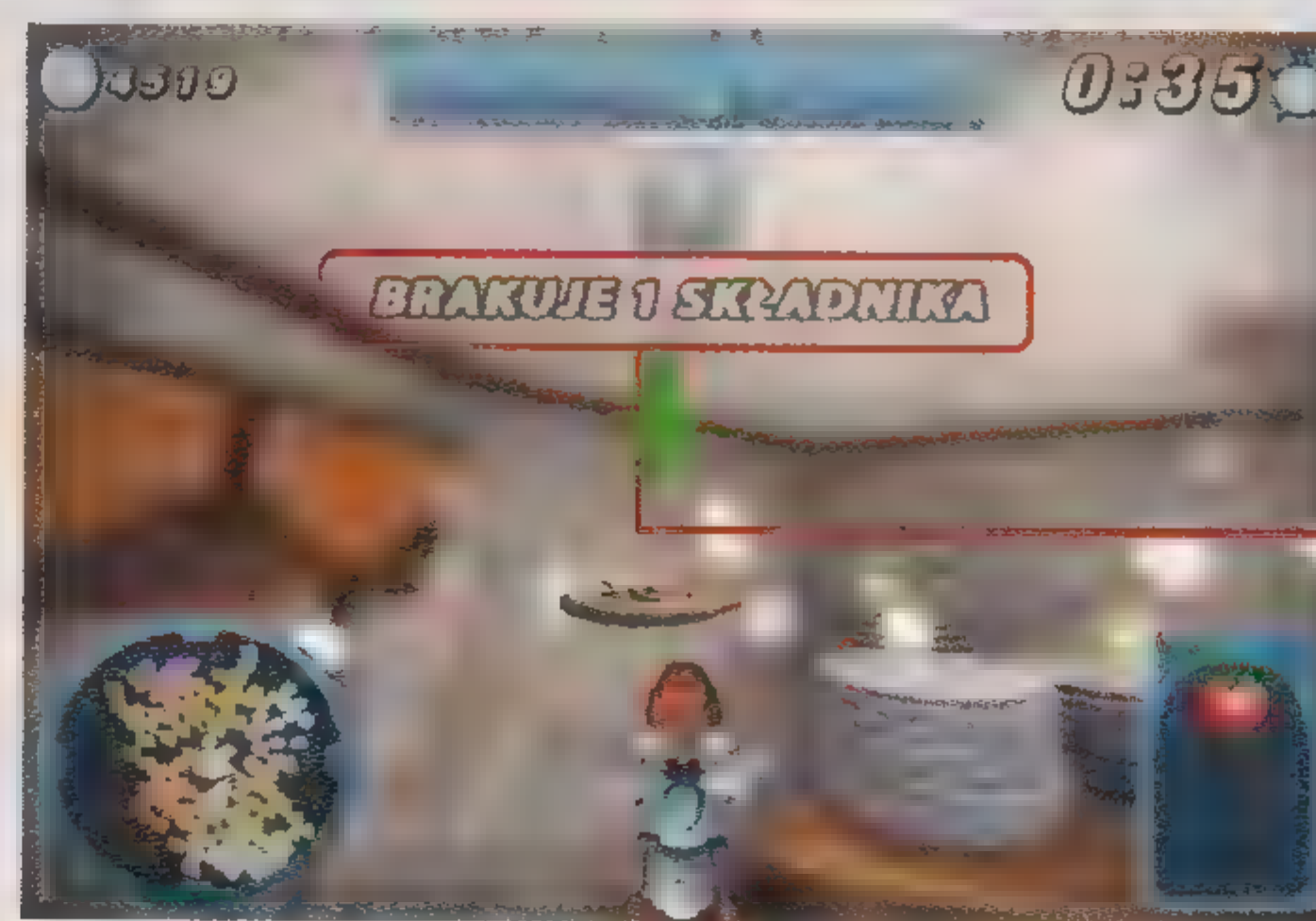


4 Zebrane składniki układamy na wiszącym pośrodku kuchni blacie do pizzy. Liczba widocznych tu placków określa, ile jeszcze blatów musimy zapłacić, aby ukończyć dany poziom. Każdy dostarczony składnik znika z listy na górze ekranu.

5 Znajdowanie składników nie jest jedynym wyzwaniem. Podczas lotu uważamy na unoszące się w powietrzu pudełka. Każde zderzenie zabiera cenne sekundy pozostałego czasu i wytrąca nam wszystkie zebrane dotąd składniki.



6 Jeśli zdarza się zabrać ze sobą niepotrzebny składnik, nie należy wpadać w panikę. Plecak opróżnia się po dostarczeniu właściwych elementów na miejsce, kiedy zaś zbieramy ich więcej niż trzy, najniższy na liście wypada z niej.



7 Jeśli w szale zbierania nie zauważamy, że mamy już prawie wszystkie składniki, do rzeczywistości przywracają nas komunikaty takie jak ten. Wtedy jak najszybciej przerywamy zbieranie, lecimy do centrum kuchni i zrzucajemy cenny ładunek.

Przydatne gadżety



1 Zbierając dopalacz, przez kilkanaście sekund mamy znacznie większą szybkość i przelatujemy przez przeszkody bez szwanku. Uważamy na czas działania dopalacza, bo gdy się kończy, łatwo z rozpędu wpaść na pudełko.



2 Magnes przyciąga do nas wszystkie widoczne na ekranie elementy poza blatem. Pomaga w zbieraniu składników, musimy jednak cały czas uważać, aby nie zderzyć się z przyciągniętymi przy okazji pudełkami.



3 Piłka bejsbolowa - kiedy klikamy, rzucamy nią i niszczy unoszące się w powietrzu pudełka. Nie oczyszczamy w ten sposób drogi przez kuchnię, lecz zdobywamy ukryte składniki pizzy. Każda zebrana piłka to trzy strzały.

4 Teleporter błyskawicznie przenosi nas na środek kuchni, gdzie unoszą się błaty do pizzy. Te przydatne urządzenia są zwykle porzucane po najdalszych zakamarkach poziomu, ułatwiając szybki powrót do centrum.



5 Bumerang po odpaleniu go kliknięciem lewego przycisku myszy leci po łuku, zgarniając wszystkie trafione dodatki. Ponowne kliknięcie przywołuje go z powrotem. Pomaga zaoszczędzić czas potrzebny na dolecenie do składnika.



Co ciekawsze poziomy



1 Festiwal strzelecki: tu składniki są ukryte w pudełkach. Nie brakuje też piłek bejsbolowych. Jeśli już zebraliśmy wszystko co trzeba i mamy trochę czasu, warto rozbić jak najwięcej pudełek, przydadzą się przy komponowaniu następnej pizzy.



2 Teleportowe zamieszanie - strasznie mało czasu, dużo roboty i rozrzucone składniki sprawiają, że konieczne jest użycie teleportów. Zamiast lecieć do ciasta, kliknięciem aktywujemy niebieską sprężynę i trafiamy tam od razu.



3 Łamigłówka - brakuje składników, ale nie możemy rozbijać pudełek. Nieobecne elementy zastępujemy kawałkami pizzy działającymi jak dzoker w kartach - pasują one zamiast dowolnego składnika.



4 Ostatni poziom to Cztery pory roku: wielka kuchnia, dużo pizzy do upieczenia i porzucane składniki. Używamy więc tutaj wszystkich sztuczek jak dopalacz, uniwersalne kawałki pizzy czy teleporty.

Składniki pizzy

Bomba	Ekskluzywna	Kukurydza	Papryka	Ser
Cztery pory roku	Grzyby	Margherita	Pepperoni	Szynka
	Hawajska	Mozzarella	Rzymska	Wegetariańska



Gramy w wersje demo z płyty DVD

Na płycie GIER oprócz fascynujących pełnych wersji znajdują się demo kilku spośród najnowszych pozycji, jakie ukazały się na naszym rynku. Jest tu coś dla wielbicieli strzelanin, dla strategów, miłośników horroru, a także fanów wielkiego futbolu oraz amatorów detektywistycznych łamigłówek. Poniżej pokazujemy, jak orientować się w tych ciekawych grach

MURTYR: OPERACJA SZTORM - DYNAMICZNA STRZELANINA WOJENNA

Prosta, ale nie prostacka



1 Poruszamy się za pomocą klawiszy **W**, **A**, **S** oraz **D**, celujemy myszką, strzelamy, klikając, zaś granaty rzucamy, naciskając **G**. Wrogów najlepiej likwidować zza węgła, wychylając się za pomocą klawiszy **Q** lub **E**. Broń zmieniamy rolką myszy, a przeładowujemy **L**.



2 Do pomieszczeń wbijamy się na dwa sposoby. Albo otwieramy drzwi spokojnie, naciskając klawisz **F**, albo traktujemy je kopniakiem po wciśnięciu klawisza **Ctrl**. Jeżeli nie musimy się skradać, lepiej wybrać opcję drugą, szybko odsłaniającą cel.



3 Naciskając prawy przycisk myszy, podnosimy używaną w danej chwili broń do oka. Dzięki temu korzystając z jej przyrządów celowniczych **Left Mouse Button**, zdejmujemy wrogów z większej odległości, równocześnie jednak bohater nieco wolniej się porusza.

Sterowanie

Left Mouse Button - wybór opcji, strzał
Right Mouse Button - dokładne celowanie
Roll Mouse - zmiana broni
W, A, S, D - ruch do przodu, do tyłu, w lewo, w prawo
Q, E - wychylenie w lewo, w prawo
Left Mouse Button - chód
Right Mouse Button - skok

Ctrl - przykucnięcie
Ctrl - walka wręcz, kopnięcie
Left Mouse Button - użycie przedmiotu
R - przeładowanie broni
G - rzut granatem
X - latarka
B - wyrzucenie broni
H - ukrycie broni
Tab - cele misji
F5 - szybki zapis
F9 - szybki odczyt

PENUMBRA: BLACK PLAGUE - NIEZWYKŁĄ PRZYGODÓWKĄ Z DRESZCZYKIEM

Sterowanie

Left Mouse Button - wybór opcji, podniesienie przedmiotu
W, A, S, D - poruszanie się
Q, E - wychylenie w lewo, w prawo
Left Mouse Button - bieg
Right Mouse Button - kucnięcie
Roll Mouse - skok
Right Mouse Button - przybliżenie trzymanego przedmiotu
Left Mouse Button - obrót trzymanego przedmiotu
Left Mouse Button - kieszeń
Left Mouse Button - wyjście

Poznajemy zasady gry i kończymy demo



1 Za interakcję z otoczeniem odpowiada lewy przycisk myszy. Za jego pomocą podnosimy przedmioty i używamy ich, a niektóre elementy wprowadzamy w ruch, przesuwając myszkę - na przykład **drzwi otwieramy, przyciągając ją do siebie**.



2 Znalezione monety umieszczamy w imadle, następnie klikamy na jej rączkę **Left Mouse Button** i obracamy nią aż do zgniecia monety. Odkręcamy ją śrubą trzymającą kratkę wentylacji i wchodzimy do środka. Na końcu tunelu podnosimy z ziemi notatkę.



3 Rozglądamy się po pomieszczeniu. Z automatu z napojami korzystamy na dwa sposoby. Albo wrzucamy do niego zgniecioną monetę, albo podnosimy z ziemi kawał betonu **Left Mouse Button** i walimy nim w maszynę. Zabieramy puszkę... a dalej jest jeszcze ciekawiej!

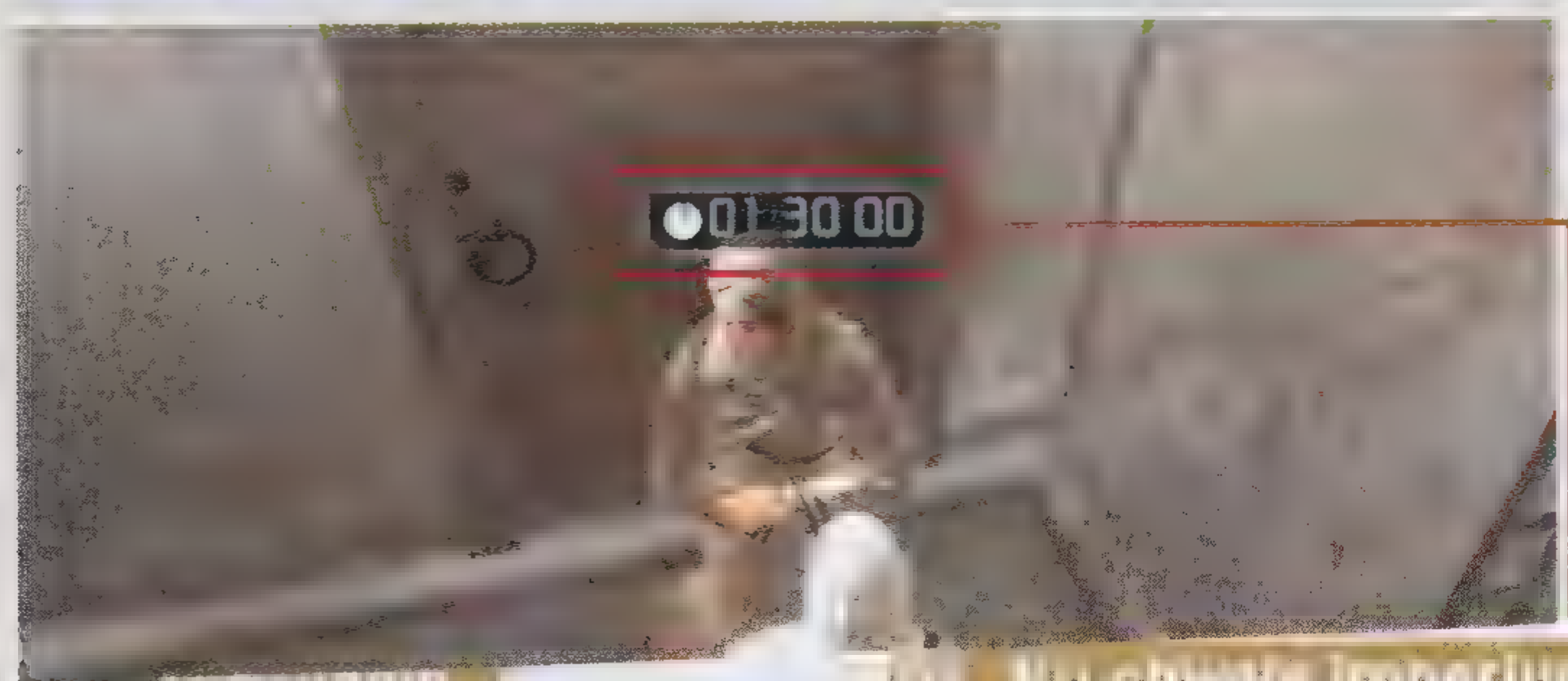
Pozbywamy się łuczników

1 W miejscu oznaczonym na mapce ikoną łuku czeka informator. Pozbywamy się dla niego stojących na dachach łuczników. Czaimy się za budynkami i dopiero w odpowiedniej chwili **atakujemy sztyłem**.

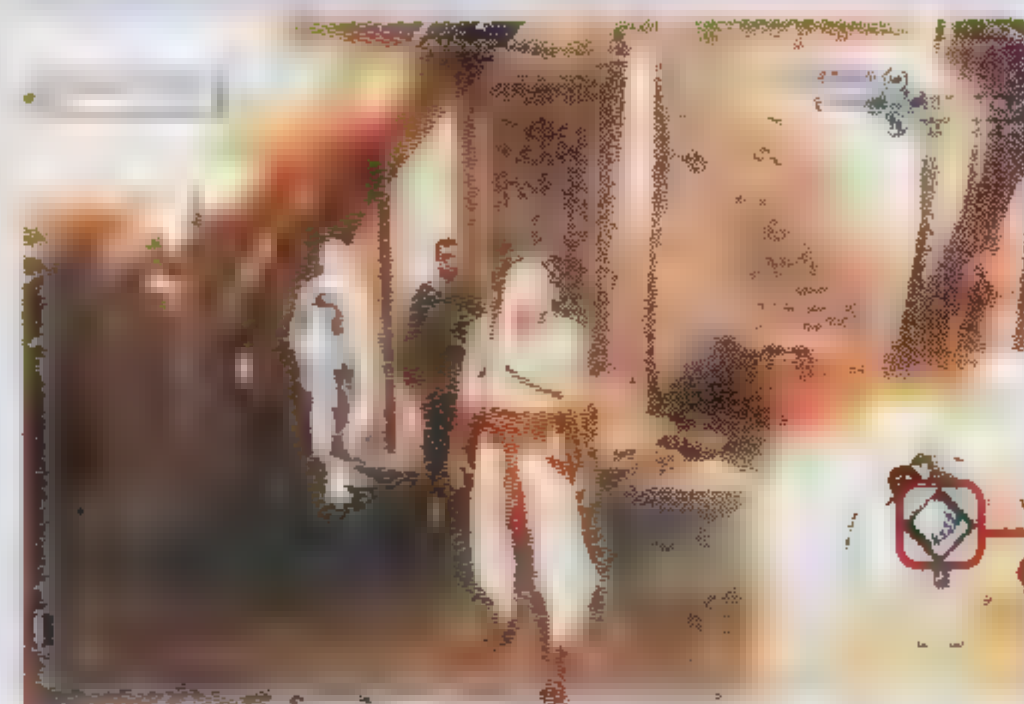


2 Jeśli się da, stosujemy noże do rzućania. **Ważne, by nikt nas nie zobaczył**. Po załatwieniu celu zostawiamy ciało i biegniemy do kolejnego, nie ma tu limitu czasowego. Wracamy do zleceniodawcy.

Ścigamy się z czasem



Dokonyjemy kradzieży kleszonkowej



1 Docieramy do miejsca zazna-



2 Namierzamy nasz cel i słucha-

Wybór opcji

- wybranie opcji, armii, prowincji

Wybór opcji

- wskazanie wojskom celu przemarszu

- mapa ogólna terenu

- mapa polityczna

- mapa religijna

- mapa połączeń handlowych

- mapa dyplomacji

- porównanie krajów

- tworzenie armii

- budowlę

- centrowanie na stolicy

F1 - naród

F2 - ekonomia

F3 - dyplomacja

F4 - religia

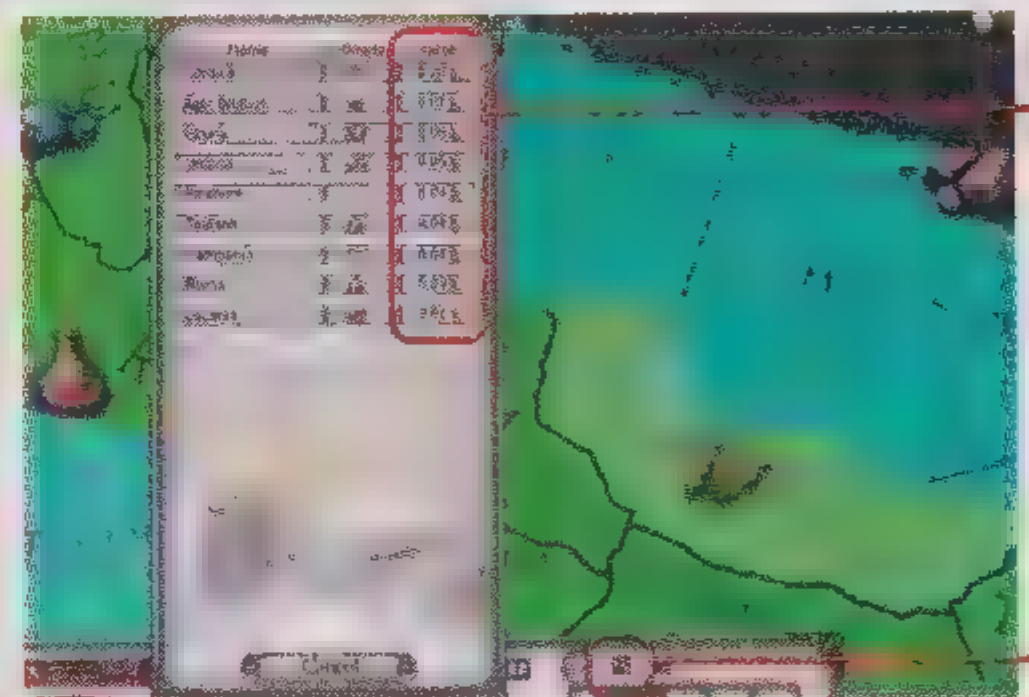
F5 - wojsko

F6 - technologia

F7 - dynastia



1 Podstawą powodzenia w grze jest opanowanie jej niezwykle rozbudowanego systemu menu, pomagającego dostroić wszystkie elementy funkcjonowania państwa. Te o charakterze globalnym zgromadzono tutaj, tu na przykład wybieramy, ku jakim celom ma zmierzać nasz naród.



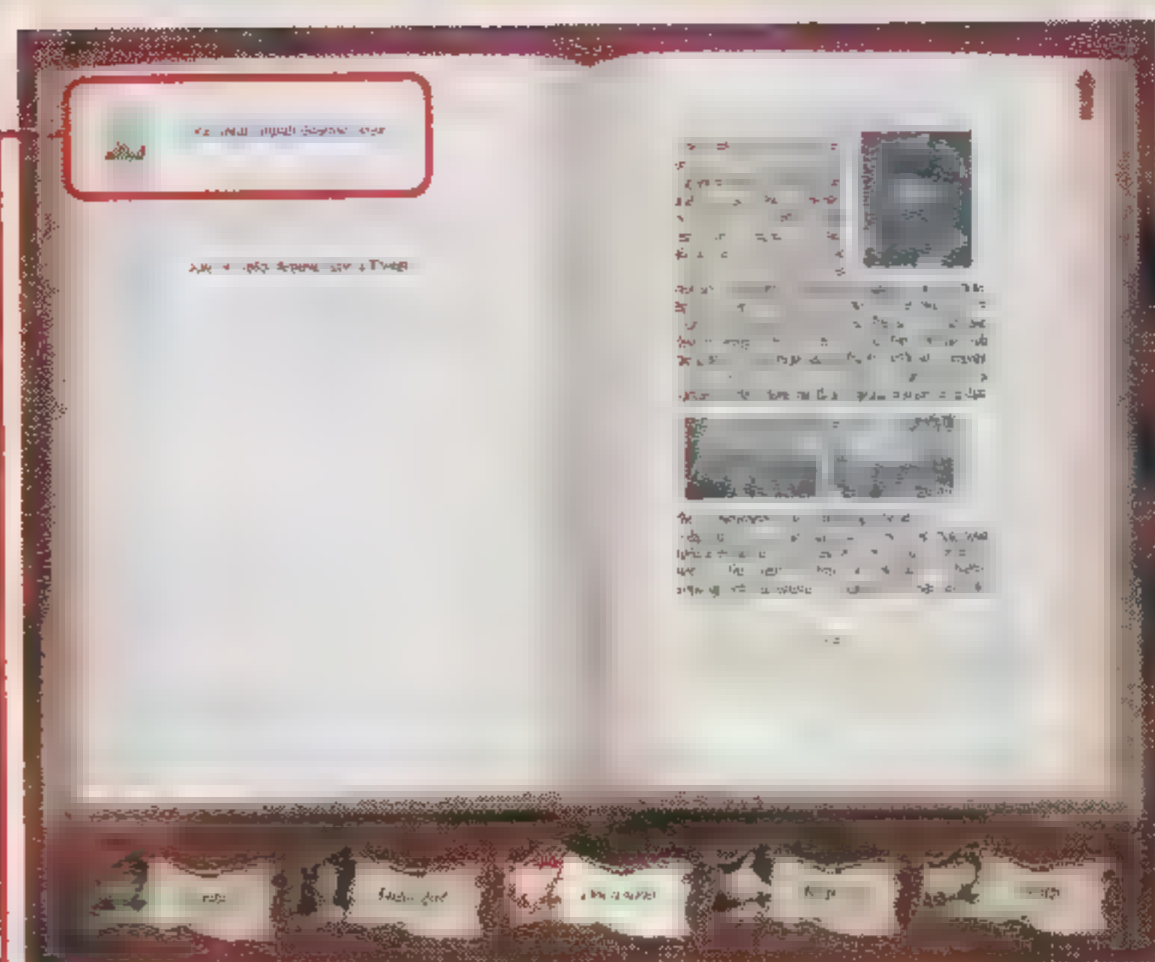
2 Kiedy po wybraniu prowincji klikamy na ten znaczek, możemy stworzyć nowe połączenie handlowe. Po kliknięciu na niego sprawdzamy, jakie towary mają do zaoferowania inne prowincje i ile na nich zarobimy. Klikając na symbol monet, zatwierdzamy dokonany wybór.



3 Przed zaatakowaniem prowincji zamorskich warto za inwestować w rozwój floty. Budowa statków możliwa jest tylko w wybranych prowincjach, w pozostałych ten znaczek jest zaciemniony. Jednostki pływające, podobnie jak armie, tworzymy w tym oknie.

SHERLOCK HOLMES KONTRA ARSÈNE LUPIN - KLASYCZNA PRZYCZODÓWKA

Rozwiązujemy kilka początkowych zagadek



1 Czytamy list od Arsène'a Lupina i wybieramy się za rozgryzanie zawartej w nim zagadki. Wychodzimy na ulicę, na rogu skręcamy w prawo, a następnie w lewo. Wchodzimy do księgarni, rozmawiamy z właścicielem i szukamy książki o brytyjskiej marynarce.



2 Wracamy do Holmesa i rozmawiamy z przyjacielem. Gdy pyta, czyje imię zaszyfrowano w podpisie pod listem, wpisujemy **HORATIO NELSON**. Rozglądamy się po pokoju, koło sekretarza podnosimy plan Londynu i jedziemy do National Gallery of Painting.

Stwierdzenie

Lewy przycisk myszy - wybór opcji, akcja kontekstowa

W, A, S, D - poruszanie się

Shift - bieganie

Ctrl - przykucnięcie

- zawartość kieszeni

- rozmowy

- raporty

- dokumenty

- mapy



3 Wychodzimy na ulicę, rozmawiamy z dziennikarzem i łapiemy dorożkę. Rozmawiamy z pracownikiem przy wejściu. Rejestr obrazów odnajdujemy przy krześle w dziale malarzy francuskich i oddajemy go. To jeszcze nie koniec!



Gramy w wersje demo z płyty DVD

Na płycie GIER oprócz fascynujących pełnych wersji znajdują się demo kilku spośród najnowszych pozycji, jakie ukazały się na naszym rynku. Jest tu coś dla wielbicieli strzelanin, dla strategów, miłośników horroru, a także fanów wielkiego futbolu oraz amatorów detektywistycznych łamigłówek. Poniżej pokazujemy, jak orientować się w tych ciekawych grach

MORTYR: OPERACJA SZTORM - DYNAMICZNA STRZELANINA WOJENNA

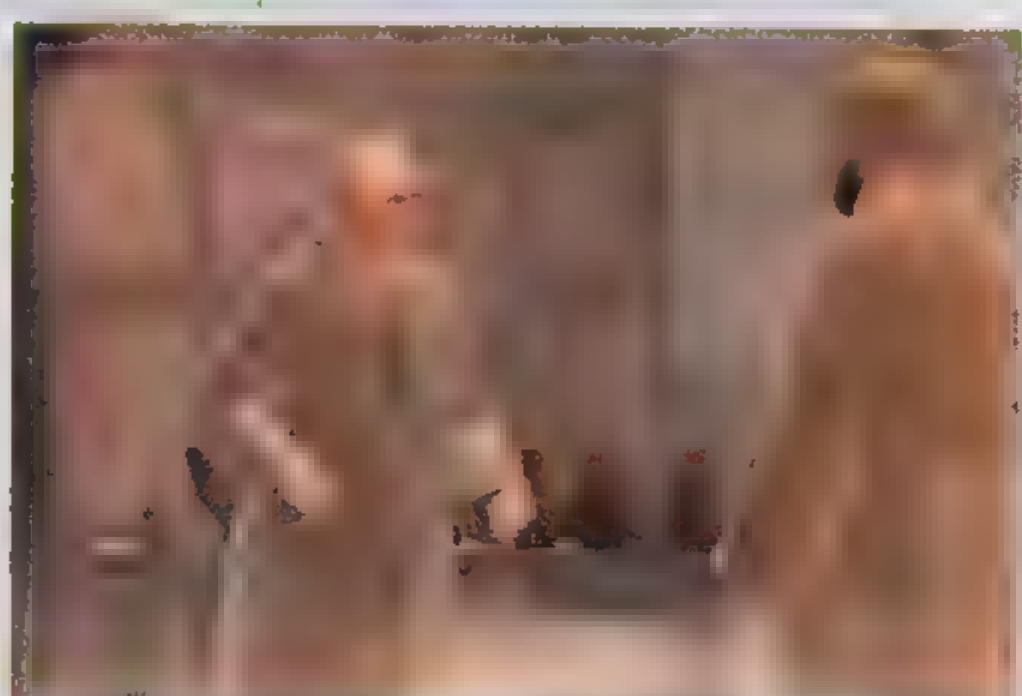
| ZRĘCZNOŚCIOWA | Sytuacja zakapturzonego zabójcy z sekty asasynów nie jest najlepsza. Za nieposłuszeństwo stracił rangę i większość używanych w pracy narzędzi. Zaczynamy jako nowicjusz, prowadząc śledztwa i eliminując dziewięć wskazanych celów w trzech dużych miastach. Pokazujemy, jak poradzić sobie ze wszystkimi zadaniami

POZNAJEMY WSZYSTKIE RODZAJE MISJI

Podsluchujemy z oddali



1 Idziemy w miejsce oznaczone na mapie symbolem mówiącej twarzy **♦**. Zawsze w pobliżu jest ławka, znajdujemy najbliższą i siadamy na niej, koniecznie nie alarmując strażników. Zaczynamy się rozglądać w poszukiwaniu celu.

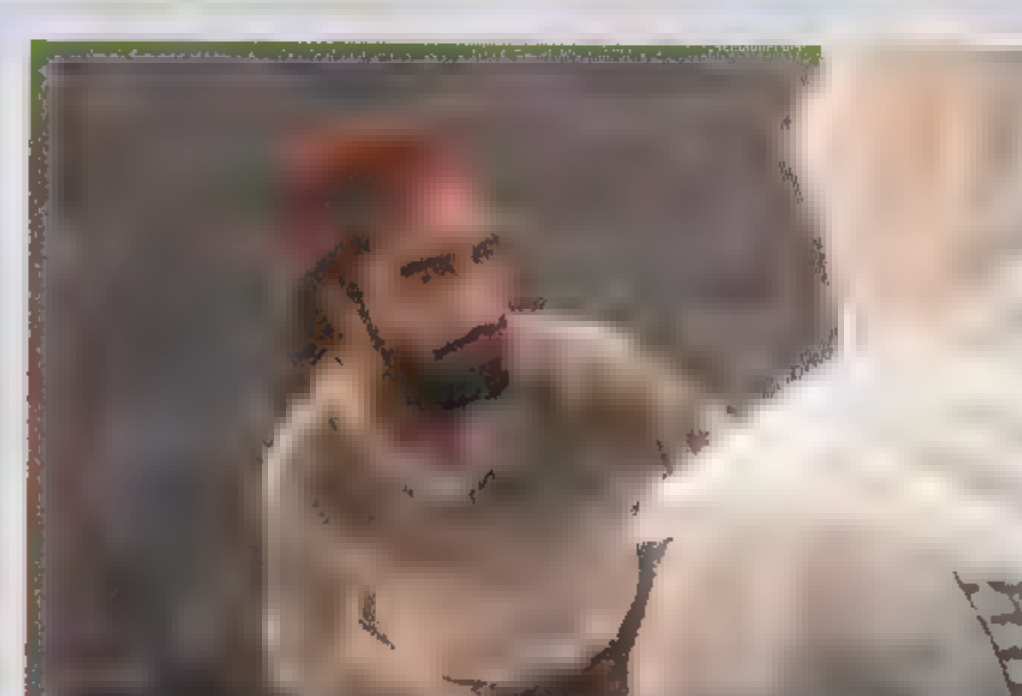


2 Osoby, które można podsluchiwać, na ogół stoją w parze, rozglądają się nerwowo albo jakoś inaczej **zwracają na siebie uwagę**. Używając orlego wzroku, widzimy białą poświatę wokół nich. Namierzamy postacie i słuchamy.

Przesłuchujemy wskazany cel



1 Tę misję oznaczono na mapie ikoną pięści. Na miejscu widzimy mężczyznę przemawiającego głośno do zebranych na ulicy ludzi i wymachującego rękami **♦**. To nasz cel. Po cichu zbliżamy się na bezpieczną odległość.



2 Namierzamy go i czekamy, aż kończy mówić. Śledzimy cel, aż odchodzi w ustronne miejsce. Wtedy atakujemy - **kilka ciosów rozwiązuje mu język**. Uważamy na strażników i świadków, bo mogą włączyć się do bójki!

Niszczymy stragany

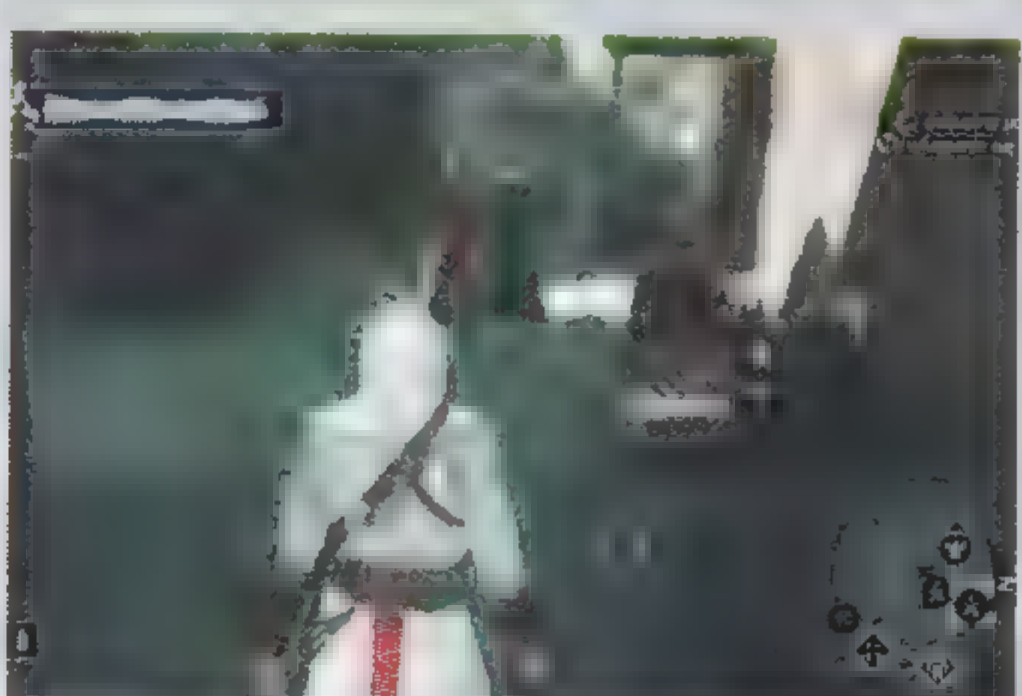


1 Szukamy zleceniodawcy - to zamaskowany, ubrany na białą członek sekty asasynów. Rozmawiamy z nim, by rozpocząć misję i ruszamy w stronę pierwszego z zaznaczonych na mapie straganów. Musimy chwycić kogoś i **pochnąć na niego!**



2 Kolejne stragany zaznaczono na mapie. Biegniemy do nich i popychamy ludzi, jeśli blisko nikogo nie ma, **szukamy dalej** i popychamy po kilka razy. Gdy pojawia się strażnik, walczymy z nim. Po zniszczeniu stoisk wracamy do zleceniodawcy.

Likwidujemy cele dla informatora



1 Informator zleca nam zadanie: udzieli informacji za pomoc w likwidacji wrogów. Czasem to templariusze, innym razem zwykli strażnicy. To bez znaczenia, bo **nie stajemy z nimi do walki na miejscu**, a musimy ich śledzić i po cichu zasztytować.



2 Cele są na mapie. Przygotowujemy ukryte ostrze i wybieramy taką trasę, żeby ani podczas zabójstwa, ani w czasie ucieczki **nie wpaść na strażników**. A już po pierwszym zamachu trochę się ich kręci! Po wszystkim wracamy do informatora.

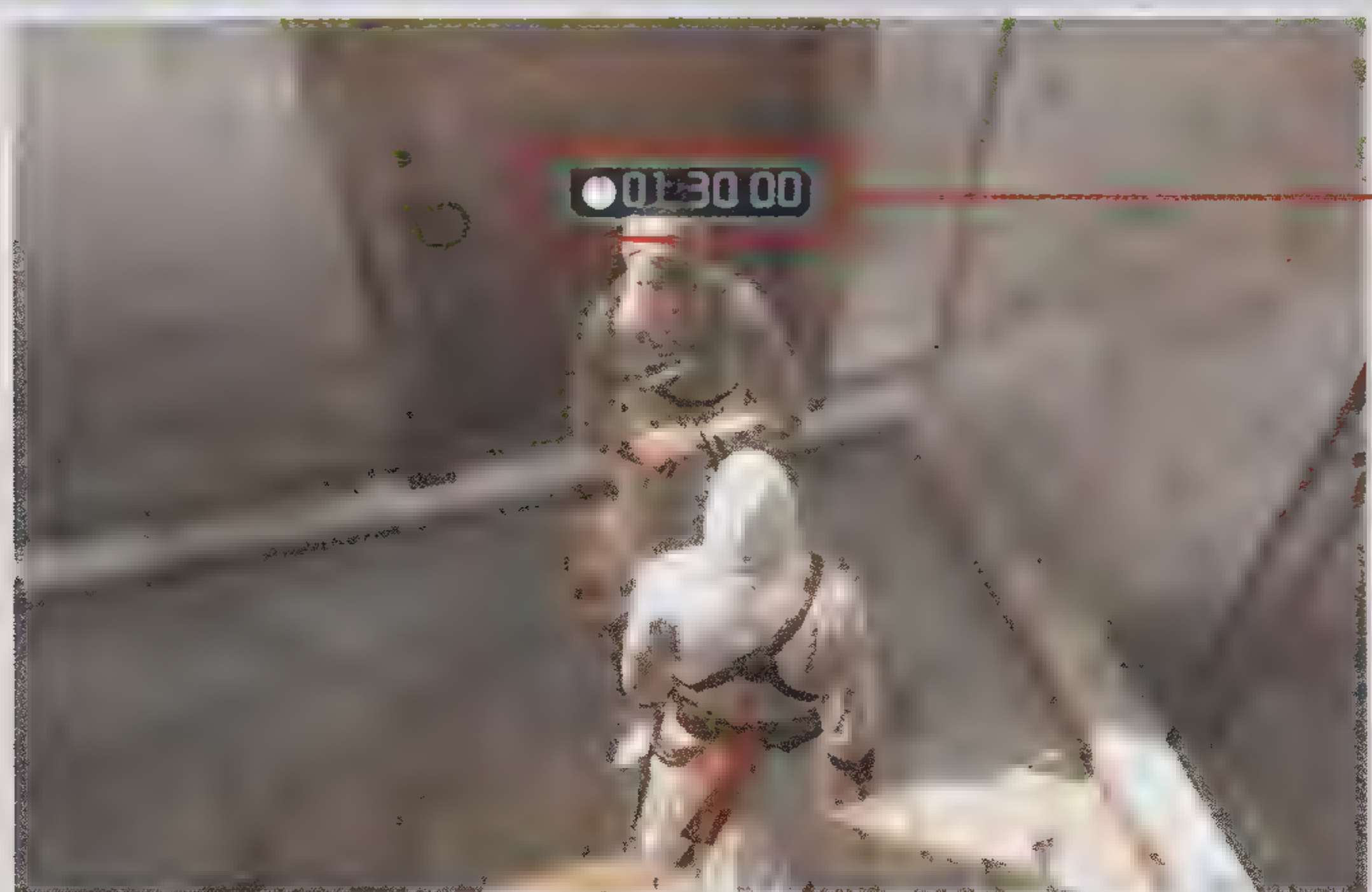
Pozbywamy się łuczników

1 W miejscu oznaczonym na mapce ikoną łuku czeka informator. Pozbywamy się dla niego stojących na dachach łuczników. Czaimy się za budynkami i dopiero w odpowiedniej chwili **atakujemy sztyłem**.



2 Jeśli się da, stosujemy noże do rzućcia. **Ważne, by nikt nas nie zobaczył.** Po załatwieniu celu zostawiamy ciało i biegniemy do kolejnego, nie ma tu limitu czasowego. Wracamy do zleceniodawcy.

Ścigamy się z czasem

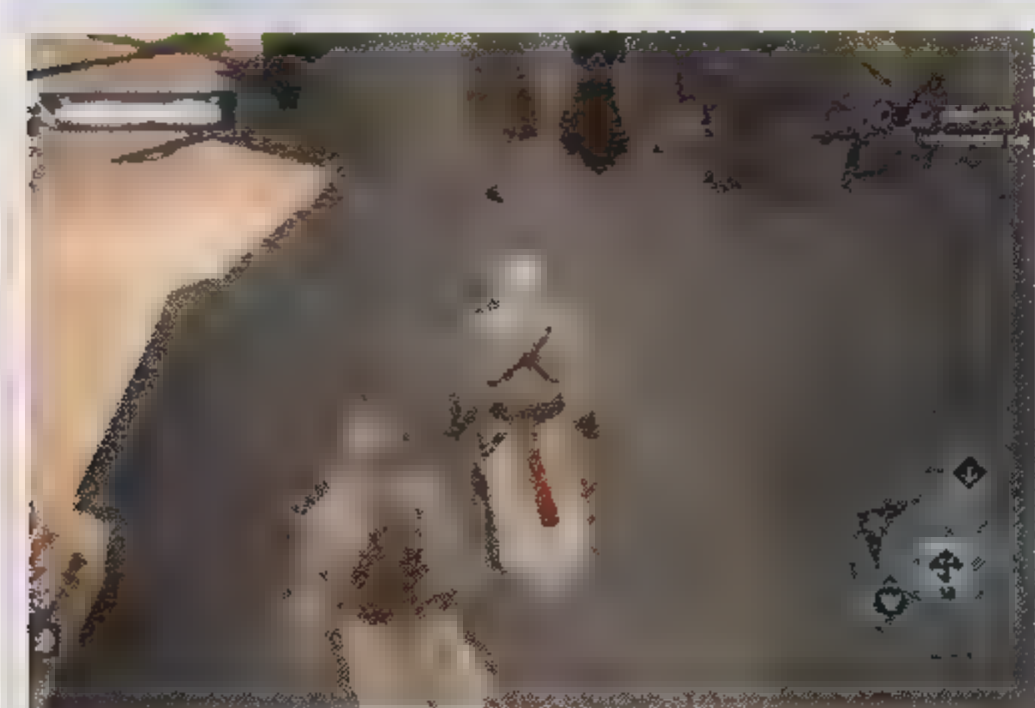


1 Tym razem informator stwierdza, że nic nie wie, ale wskazuje drogę do swojego przyjaciela, który może mieć dla nas wieści. Musimy do niego dotrzeć w określonym czasie, i to **raczej krótkim** **!** Uważamy, bo może on czekać zarówno na dachu jak i na ulicy.

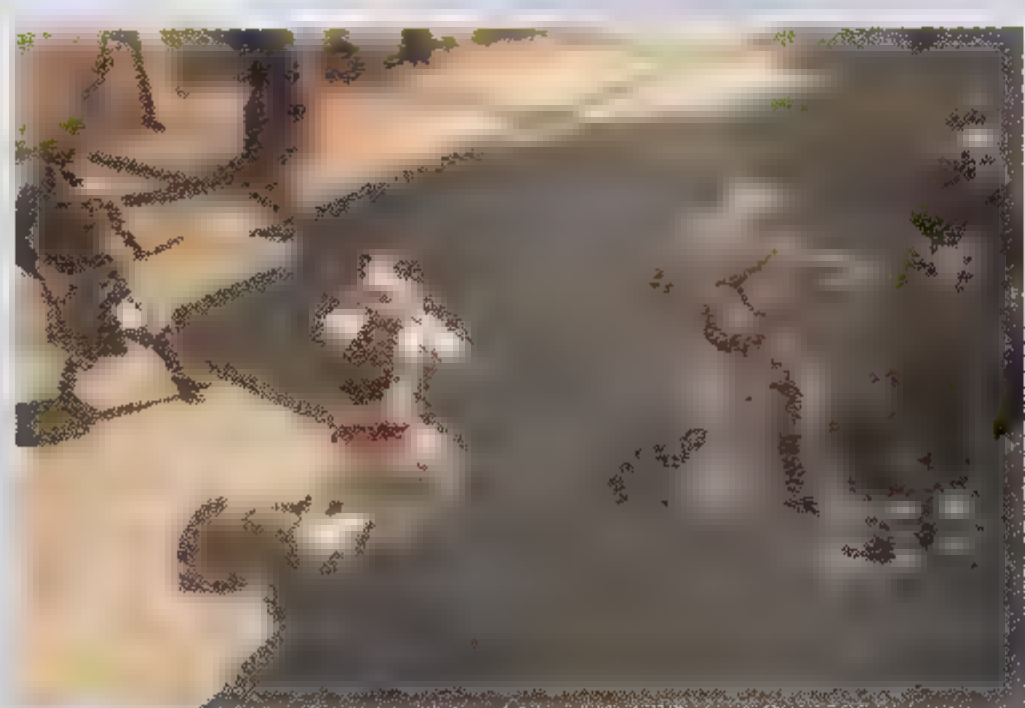


2 Za pierwszym razem **warto się rozejrzeć i poznać trasę** - zawsze można spróbować ponownie. Celem nie jest samo dotarcie do mety, ważne, by po drodze nie zaalarmować strażników - skaczemy, używamy sprintu i wygrywamy.

Eskortujemy asasyna



1 Odnajdujemy zamaskowanego asasyna. Musimy go odprowadzić w bezpieczne miejsce. Podążamy z przodu, ale to on zna drogę, więc zerkamy, którądy idzie. **Trasa prowadzi zawsze dołem, labiryntem uliczek.** Staramy się nie zwracać na siebie uwagi w żaden sposób. Oczywiście działa to jedynie do pewnego momentu.



2 Za każdym razem, kiedy pojawiają się strażnicy i atakują eskortowanego przez nas współziomka, walczymy z nimi i robimy wszystko, żeby **nie wyrządzili mu krzywdy**. Zachowujemy czujność, bo podczas jednej takiej podróży atakuje nas kilka patroli. Na koniec bezpieczny asasin dzieli się z nami informacją i ucieka.

Dokonyjemy kradzieży kieszonkowej



1 Docieramy do miejsca zaznaczonego na minimapie ikonką zamkniętej w kwadracie, skierowanej w dół pięści **!** Wyznaczona ofiara zawsze najpierw z kimś rozmawia, więc szukamy dwóch gawędzących podejrzanych typów. Orli wzrok wykazuje białą poświatę otaczającą jednego z nich.



2 Namierzamy nasz cel i słuchamy dialogu. Jedna z osób się oddala, ale coś podejrzewa. Utrzymujemy więc odpowiednią odległość i wyciągamy przedmiot z jej kieszeni, dopiero gdy nie patrzy za siebie. Najlepszy moment następuje tuż po tym, jak cel **kończy oglądać się za siebie**.

Zbieramy flagi



1 Zleceniodawca jak zwykle ukrywa swoją twarz pod maską. Tym razem po dotarciu do niego musimy znaleźć przed upływem czasu porzucane w okolicy flagi **!** Wszystkie rozstawione są w najbliższej okolicy i odpowiednio pozaznaczone na mapie **!**



2 W razie potrzeby otwieramy mapę i stawiamy znaczki przy każdej kolejnej fladze, ale **zazwyczaj są one porzucane w ciągach**. Skaczemy po dachach, przebiegamy po belkach i bez potrzeby nie schodzimy na ziemię. Trasa nie jest długa.

ORGANIZUJEMY ZAMACHY I POKONUJEMY BOSSÓW

Tamer: śmierć przy straganie w Damasku

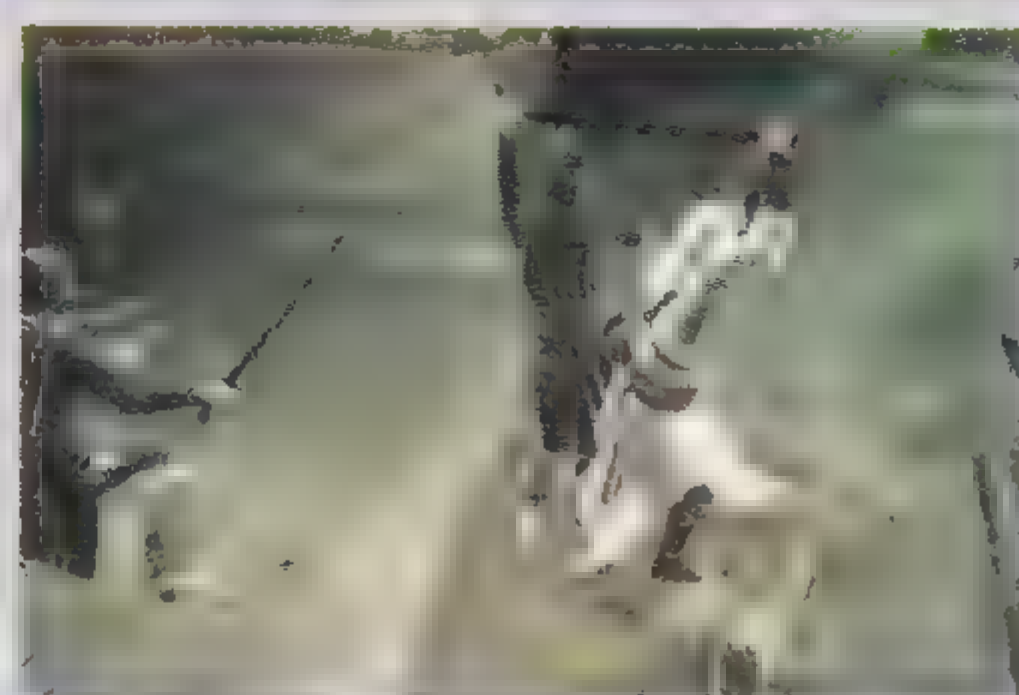


1 Akcja rozgrywa się w biednej dzielnicy. Na oczach wszystkich Tamer morduje jednego ze swych pomocników. Obserwujemy całą sytuację, a po wszystkim **wtapiamy się w tłum** i ruszamy wolnym krokiem za złoczyńcą.



2 Ofiara idzie w stronę jednego ze straganów. Mamy z nią bezpośredni kontakt, na szczęście strażnicy nie wchodzi nam w drogę. Przygotowujemy więc **ukryte ostrze**, podchodzimy jak najbliżej, namierzamy cel i eliminujemy go.

Talał: pułapka i pościg w Jerozolimie



3 Ofiara ukrywa się w magazynie. Gdy tam wchodzimy, zamykają się drzwi i atakują strażnicy! To krótka walka, **wystarczy dobrze kontratakować**. Idziemy do drabiny, pozbywamy się łucznika, po czym wychodzimy na dach.



4 Talał ucieka. Jest zaznaczony na mapie, ale lepiej nie tracić go z oczu. Skaczemy na rusztowanie, potem na kolejny budynek, skręcamy w lewo i wracamy na ulicę. **Używamy sprintu**, by dogonić ofiarę i załatwić ją sztyłem.

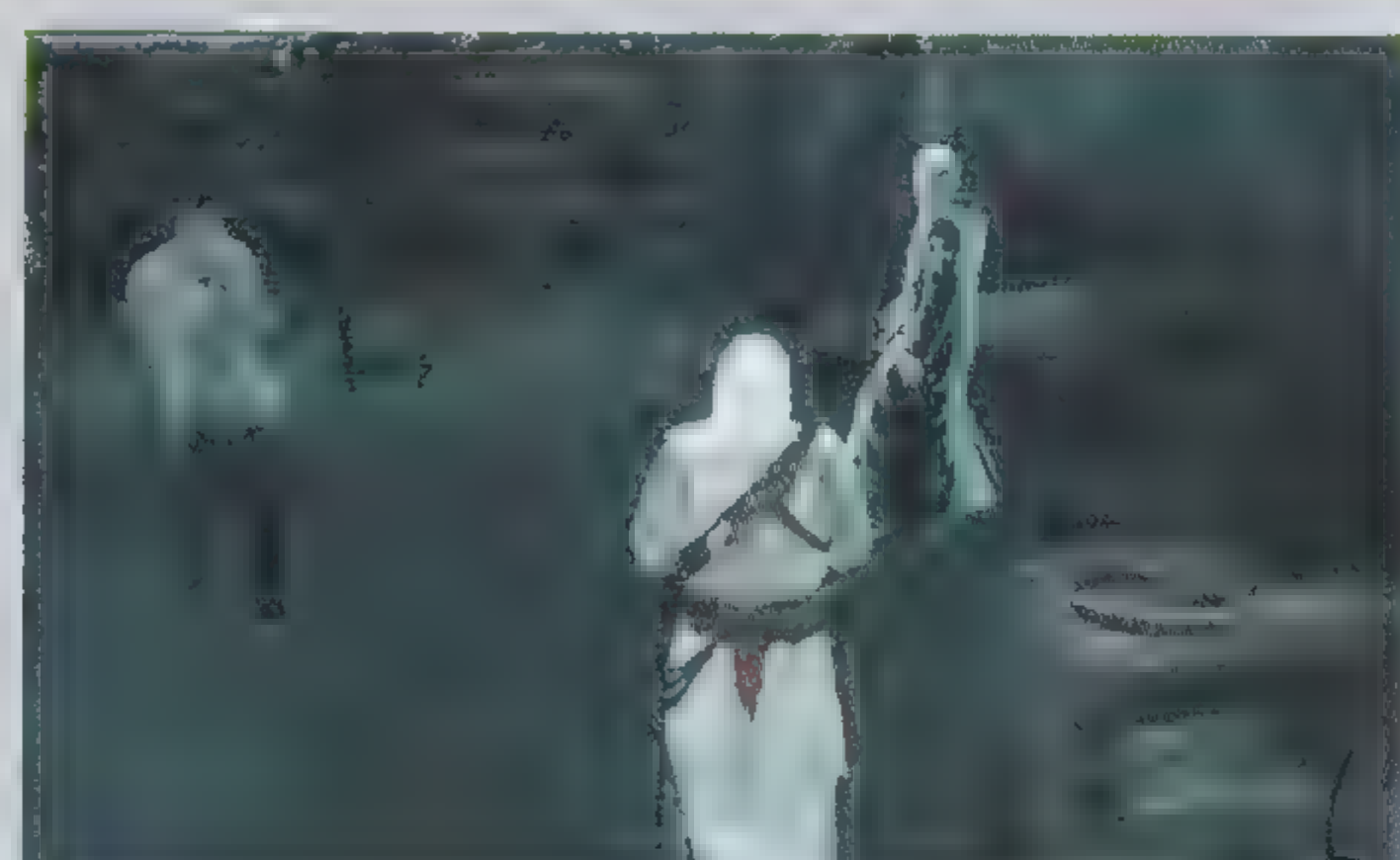
Garnier de Naplouse: chory doktor z Akki



5 Do twierdzy szpitalników **dostajemy się z uczonymi**. By chcieli nam pomóc, wcześniej pokonujemy strażników, którzy w okolicy męczą mieszkańca. Po wejściu rozglądamy się.



6 Uprawiamy istny **ślalom pomiędzy chorymi**, bo bywają natrętni, uderzając nas zaskoczenia i bez powodu, a nie chcemy wzbudzać podejrzeń. Szukujemy ukryte ostrze.



7 Garnier (w zakrwawionym fartuchu) chodzi dookoła, zbliżając się czasem do łóżka czy stołu. Obserwujemy go, **wtapiając się w tłum**, podchodzimy i likwidujemy go, gdy jest zajęty.

Abu'l Nuqoud: zabójcza impreza w Damaszku

8 Ofiara przemawia na przyjęciu. Gdy kończy, idziemy w prawo. Wskakujemy na daszek, wspina się na okno i przeskakujemy do pomieszczenia zajmowanego przez gospodarza. **Idziemy w jego stronę**.

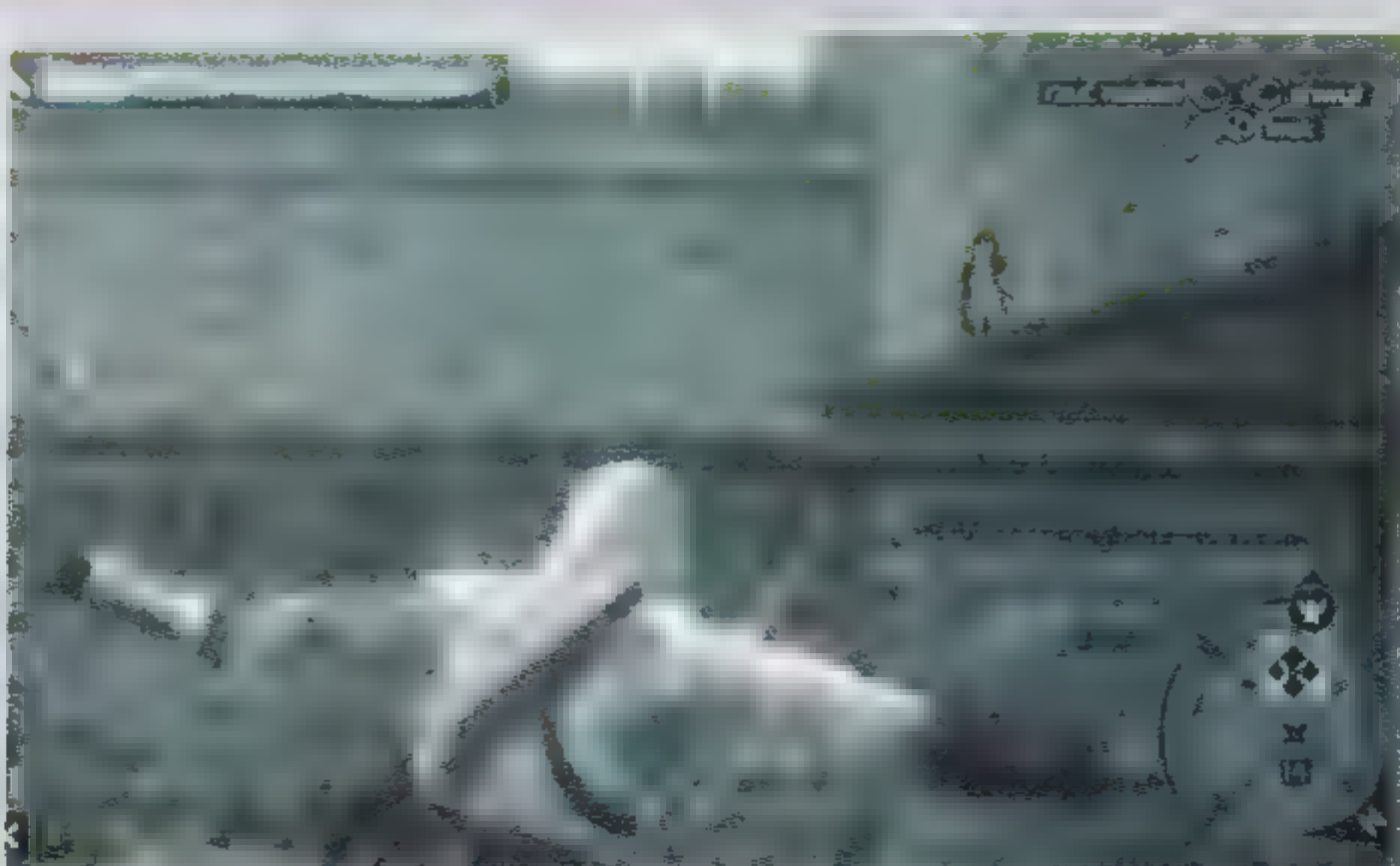


9 Cel zaczyna uciekać. Biegniemy za nim prosto, skręcamy dwa razy w prawo, po schodach na dół, znowu w prawo. Cały czas używając sprintu, **omijamy strażników**, by dopaść ofiarę i dźgnąć sztyłem z wysoku.

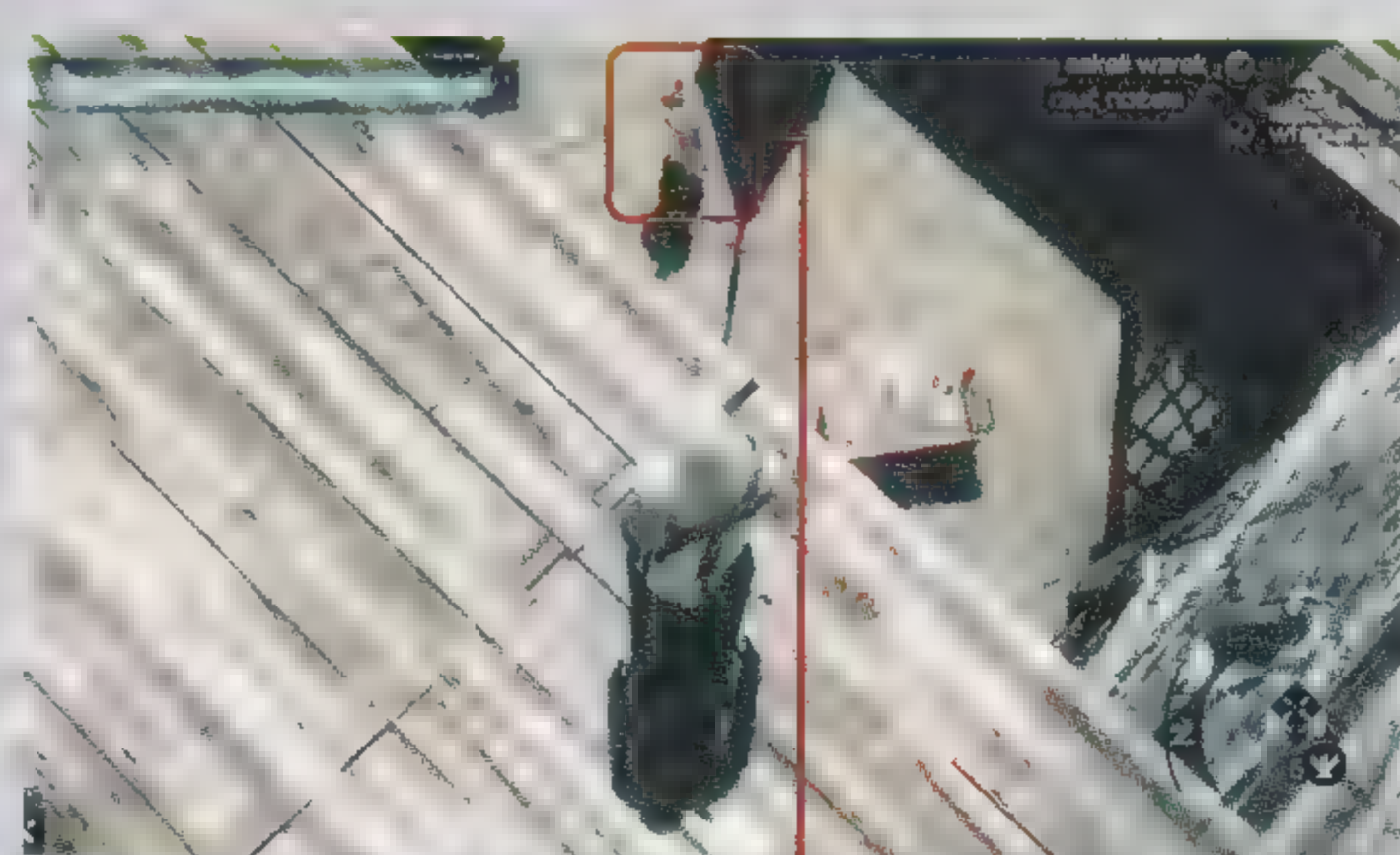
Wilhelm w Akce czas na atak z powietrza



10 Przyglądamy się rozmowie króla Ryszarda i Wilhelma. Wchodzimy do bramy, rzucając nożem w łucznika na wieży po prawej, tuż za wejściem i **wspinamy się na jego miejsce**.



11 Pilnując, by nikt nas nie widział, idziemy prosto i w lewo. Usuwamy dwóch łuczników nożami do rzucania lub sztyłem, by nie alarmować pozostałych. **Unikamy walki**.



12 Gdy w tym miejscu **stoi Wilhelm i przemawia**, czekamy, aż zostanie sam i ześlizgujemy się powoli na dół, by nas nie zauważył i nie wezwał pomocy. Jeśli się udaje, jest nasz.

Majd Adib: koniec egzekucja z Jerozolimy

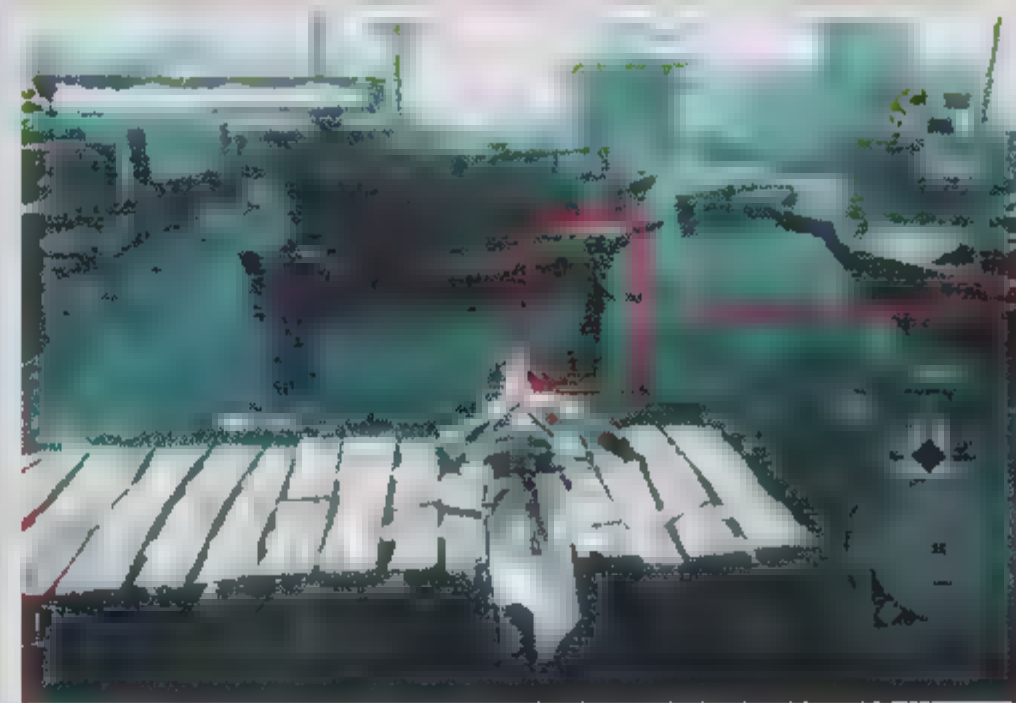


13 Na miejscu egzekucji idziemy na prawo i w ulicze wskazujemy na dach budynku po lewej. Znajdujemy drabinę i wchodzimy na wyższy poziom.



14 Stajemy nad miejscem egzekucji. Szukujemy ukryte ostrze, pozostając niezauważeni, a gdy widzimy ofiarę na dole zeskakujemy i pozbywamy się jej.

Sibrandi: w Akce pływa statek śmierci



15 Śledzimy widoczny na mapie cel, skacząc po łódkach (na prawo od pomostu) i palach. Rzucamy nożem do strażnika na wieży i wskazujemy na nią.



16 Skaczemy na łódkę z pijakiem, potem na większy statek i łapiemy się burty. Czekamy, aż cel używa łuku, wskazujemy na pokład i pozbywamy się go.

Jubair al Hakim: atak kienów z Damaszku



17 Po dotarciu do celu widzimy kilku ludzi wyglądających jak Jubair al Hakim. Palą książki i rozchodzą się. Każdy jest na mapce, więc idziemy od jednego do drugiego.



18 Orli wzrok oznacza sobowtórów czerwoną poświatą. Chodzenie od jednego do drugiego trwa, staramy się nie alarmować strażników, obserwujemy z dachów.



19 Prawdziwy cel ma żółtą poświatę i jest otoczony przez łuczników. Dostajemy się do niego z rusztowania, schodząc powoli na dół i atakujemy z zaskoczenia, gdy przemawia.

Robert de Sable: przebieganie w Jerozolimie



20 Dostajemy się na teren pogrzebu. Jakkolwiek bylibyśmy ostrożni, i tak wywiązuje się większa rozróżba z krzyżowcami. Okazuje się, że byli przygotowani na nasze przyjscie, bo atakują niemal od razu.



21 Używamy kontrataków i pozbywamy się kolejnych rycerzy. W razie potrzeby biegamy dookoła, by odzyskać energię. Gdy robi się spokojniej, zajmujemy się Robertem. Po pojedynku okazuje się, że to ktoś inny!

Robert de Sable: dogrywka w Arsuf



22 Robert ukrył się w Arsuf, niedaleko Akki. Po drodze pozbywamy się łuczników, potem oddziału rycerzy. Znowu musimy po prostu walczyć. Przemycamy się przed siebie, by w końcu dotrzeć do Roberta de Sable.



23 Po rozmowie z królem Robert wysyła na nas rycerzy. Pokonujemy ich, a potem zajmujemy się nim. Uważamy, bo jego ciosy są dwa razy mocniejsze niż zwykłych przeciwników. Stosujemy kontrataki i wygrywamy.

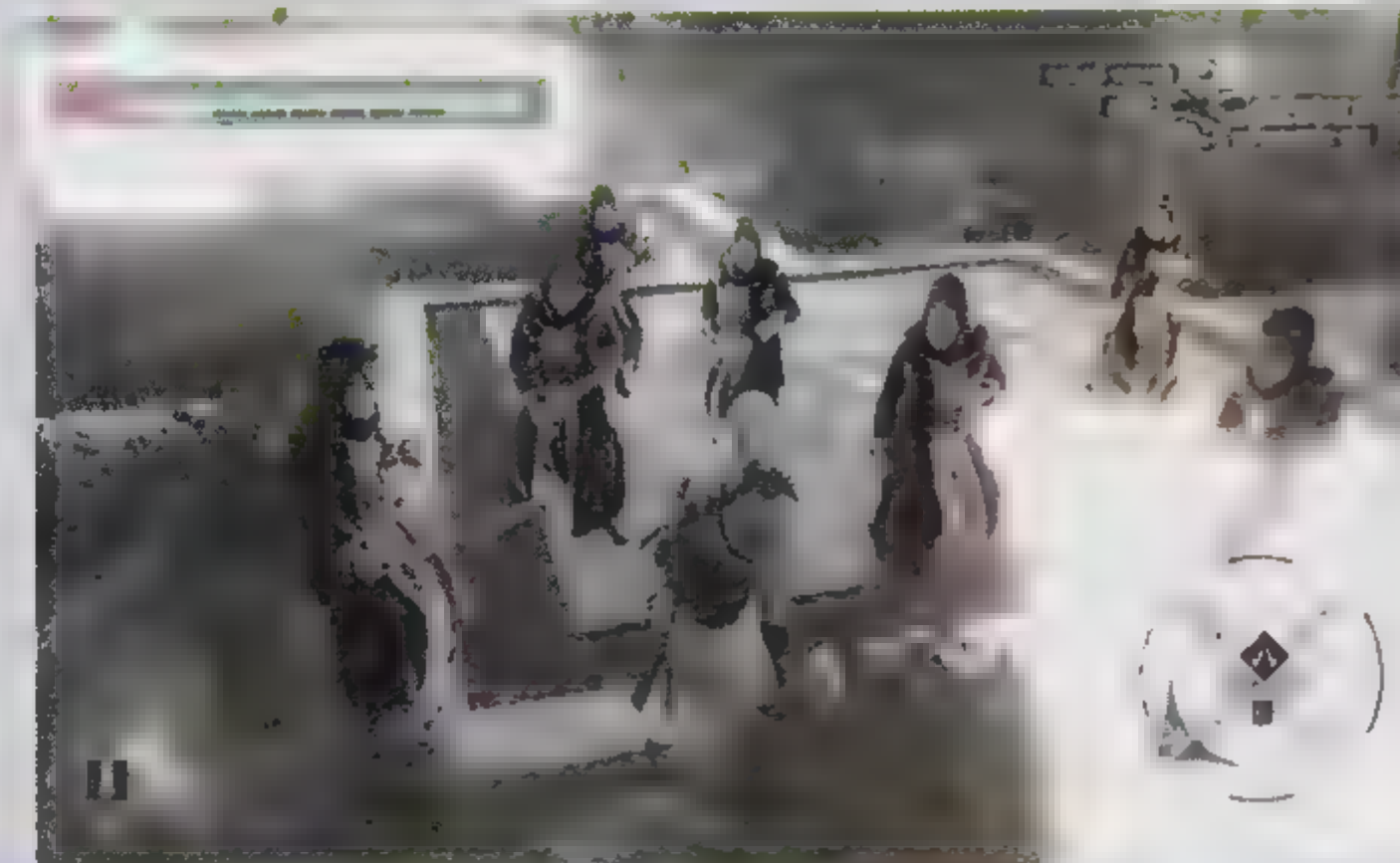
Al Mualim: wielki finał w wiosce asasyków



24 Ostatni boss to nasz mistrz. Na początek przybiera postać ofiar, które pokonał. Pamiętajmy o blokach i kontratakach. Na szczęście dość szybko padają na ziemię.



25 Klony to groźni wrogowie. Odnawiamy energię, biegając i unikając ciosów. Używamy orlego wzroku, by rozpoznać prawdziwego Al Mualima. Pokonujemy tego żółtego.



26 Mistrz zaczyna pojawiać się w różnych miejscach, a jego cios odbiera prawie całe zdrowie! Biegamy za nim i rzucamy nożem, podbiegamy i dobijamy. Koniec!



| STRATEGICZNA | Pokazujemy, jak radzić sobie w podstawowych sytuacjach podczas wojen o tyberium i jak przejść końcowe misje kampanii na poziomie średnio zaawansowanym w sposób klasyczny i bezpieczny, zgodny z duchem gry, która zachęca do tworzenia wielkich armii. Ale z pewnością działają też inne metody – ta gra nie narzuca jednego rozwiązania!

PODSTAWOWE INFORMACJE, TAKTYKI I STRATEGIE

Skuteczne rozpoznanie to takie, z którego wracają zwiadowcy

1 Rozpoznanie przeprowadzamy jednostkami lekkimi i tanimi lub działającymi z ukrycia. Oczywiście na wojnie zdarza się źle trafić. W tym wypadku zwiad Jadów wykrył silną obronę przeciwlotniczą, jednak nie przeżył tego spotkania.



2 Co jednak znacznie gorsze, **nie wykrył przez to baz lotniczych**. Dlatego duży oddział mający usunąć obronę przeciwlotniczą wpadł w pułapkę, po czym został zmieciony z powierzchni ziemi przez śmigłowce wroga. To świadczy o wadze rozpoznania.

Wciąganie przeciwnika w pułapkę - sposób na łatwe zwycięstwa



1 Sztuczna inteligencja ściga ranne jednostki. Wystawiamy więc na przykład komandosa ♦, który obrywa, ale nie grozi mu śmierć, bo jest za ruchliwy, by go trafić rakietą. Cofamy go w stronę własnych linii...



2 ... gdzie czeka pułapka - w tym wypadku **oddziały przeciwlotnicze**. Nie wszystkie oddziały dają się jednak tak wyciągnąć, zależy to od nastawienia, a w kampanii od zadań przypisanych jednostce.

Cele ataku - jak planować uderzenia strategiczne i taktyczne

Surowce

1 Odcinamy wroga od zasobów, wysyłając oddziały do niszczenia żniwiarek, zwykle bezbronnych i pracujących na polach oddalonych od bazy. Wada jest taka, że żniwiarek **zazwyczaj jest kilka**, więc by zupełnie przerwać dostawy, trzeba się sporo nastrzelać.



2 Atak na rafinerie tyberium utrudniają obrona statyczna bazy i pobliskie budynki szkolące oddziały. Gdy się jednak udaje, wróg **nie może gromadzić surowca, póki jej nie odbuduje**. Musimy więc być czujni i natychmiast reagować na próby odbudowy.

Elektryczność



1 Zniszczenie elektrowni odcina zasilanie wieżyczek i radaru, co w multi jest dużo ważniejsze niż w kampanii. By nie montować szturm na bazę, **używamy jednostek specjalnych**.



2 Po wysadzeniu paru elektrowni budynki korzystające z energii, w tym wieżyczki, zostają wyłączone. Wtedy atakujemy, licząc, że obrona bazy nie wytrzyma natarcia.



3 Drugi sposób to dalsze operacje jednostką specjalną. W pierwszej kolejności atakujemy **jednostki i szkolące je budowle oraz wieżyczki**, a dopiero potem inne cele.

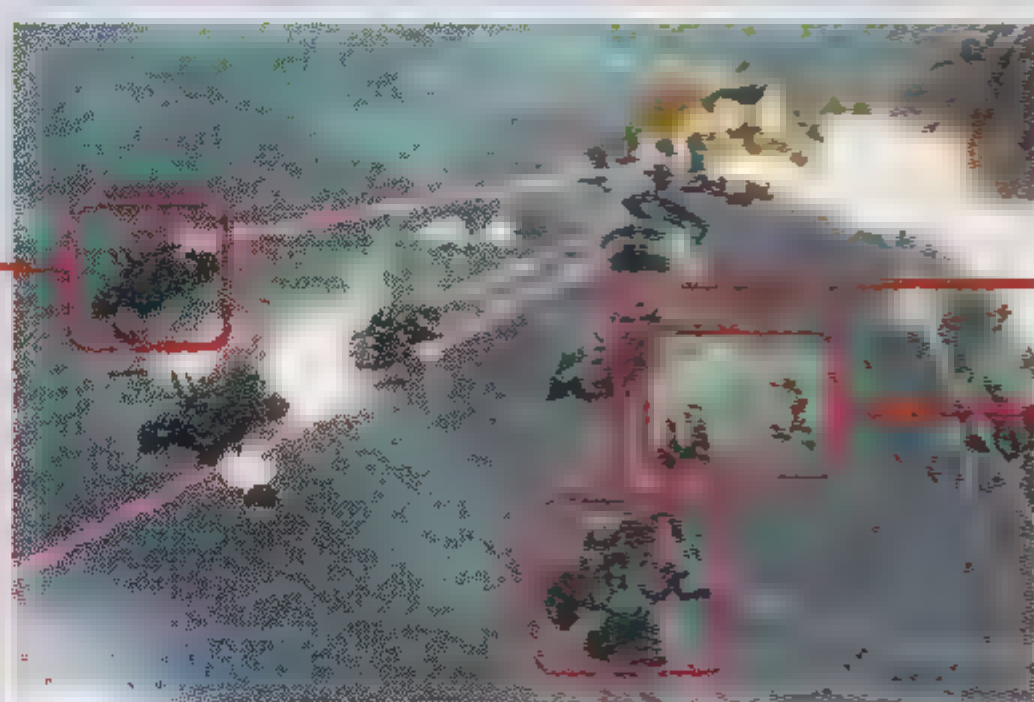
Sprzet i ludzie



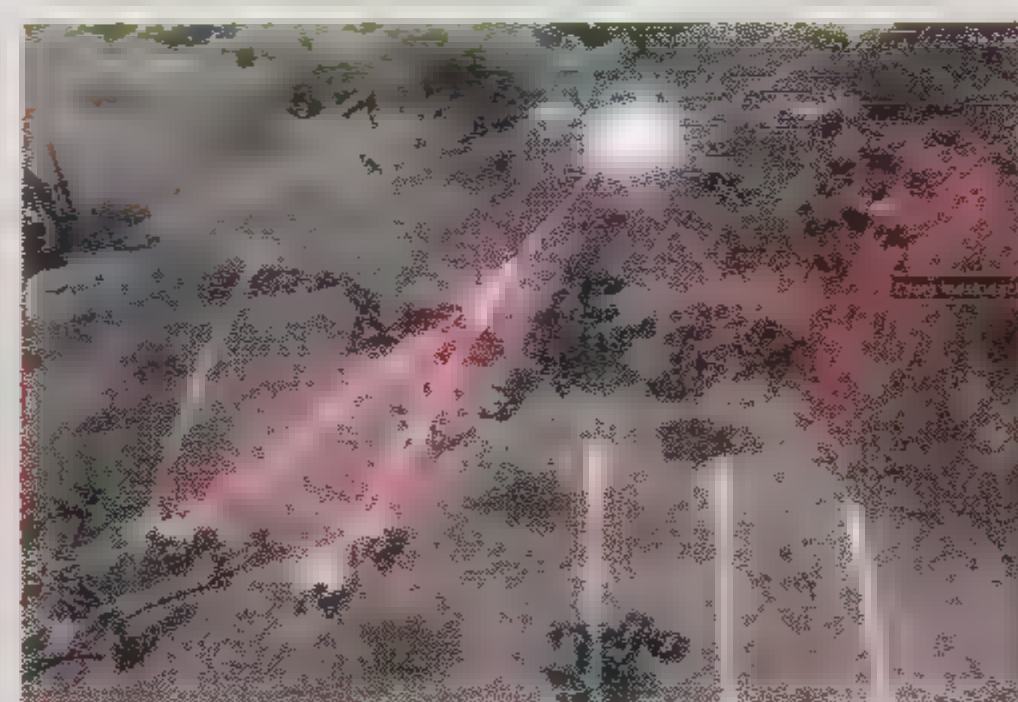
1 Każda jednostka jest skuteczna przeciw piechocie, pojazdom, lotnictwu albo budynkom. Niepozorna drużyna raketowa bojowników niszczy nawet tak potężne pojazdy jak Moloch.



2 Czasem warto użyć jednostek mniej skutecznych, ale **niedostępnych dla wroga**. Jady nie nadają się do likwidacji pojazdów, ale wygrywają z Rozbijaczem, bo nie może on atakować lotnictwa.

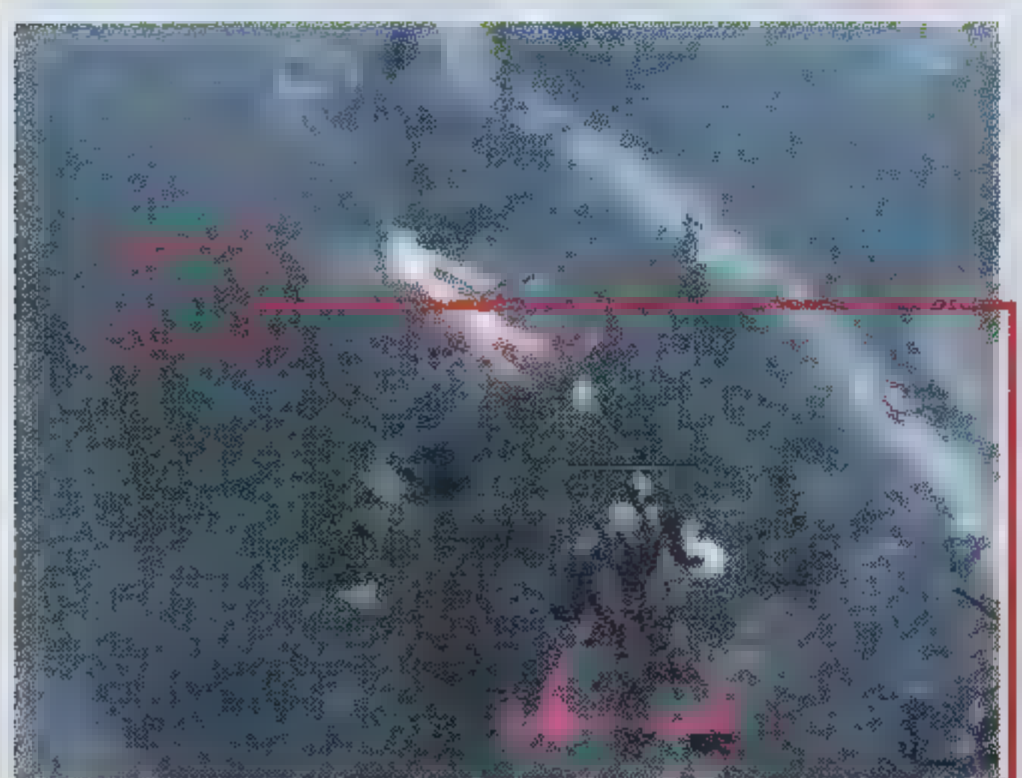


3 Dzielimy wojsko na grupy do zwalczania różnych wrogów, by łatwiej wybierać cele. Łazik atakuje piechotę, a drużyna raketowa bojowników i czołgi Skorpion zajmują się pojazdami.

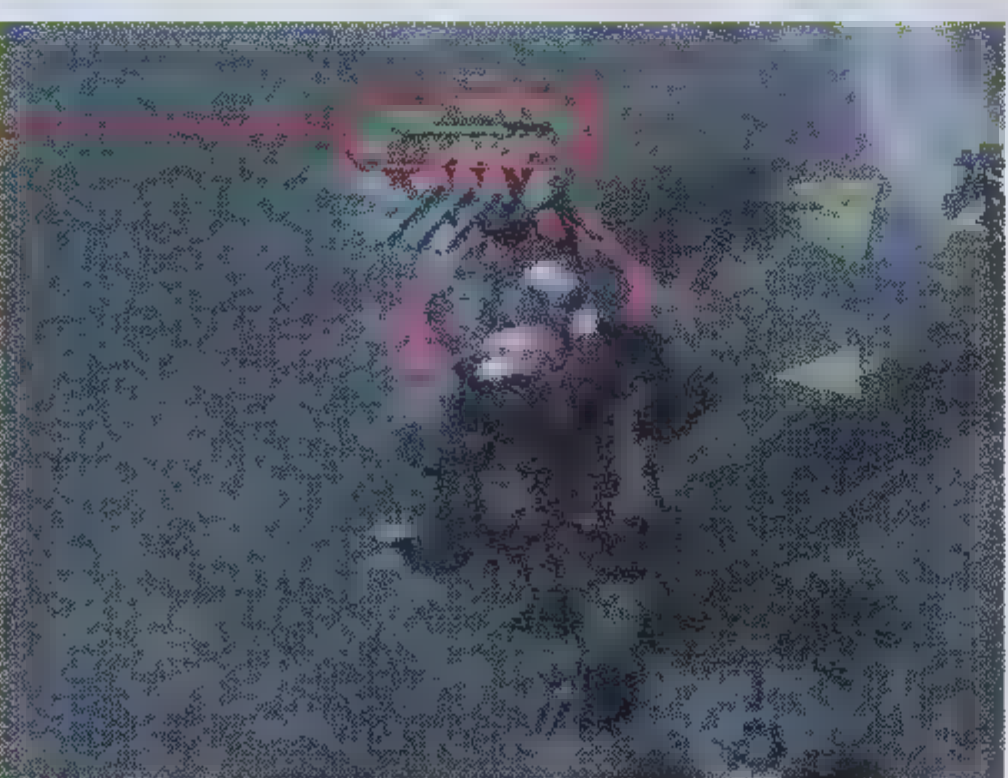


4 Czasem nie zważamy na skuteczność ognia - do pojazdu MARV, najcięższej broni GDI, walą **wszystkie jednostki**. Wycofujemy i zastawiamy piechotę, by nie zginęła pod jego gąsienicami.

Przejmowanie sprzętu



1 Wrak Trójnoga, Awatara i Molocha może przejąć inżynier - powinien to zrobić natychmiast po tym, gdy okolica stanie się bezpieczna. Pamiętajmy, że po pewnym czasie wrak znika.



2 Przejęta jednostka ma około połowy energii. Szybko ruszamy do punktu napraw, bo w razie powalenia mecha tracimy inżyniera. Mecha uzupełniamy inżynierami, póki trzyma się pancerz.

Walki w budynkach



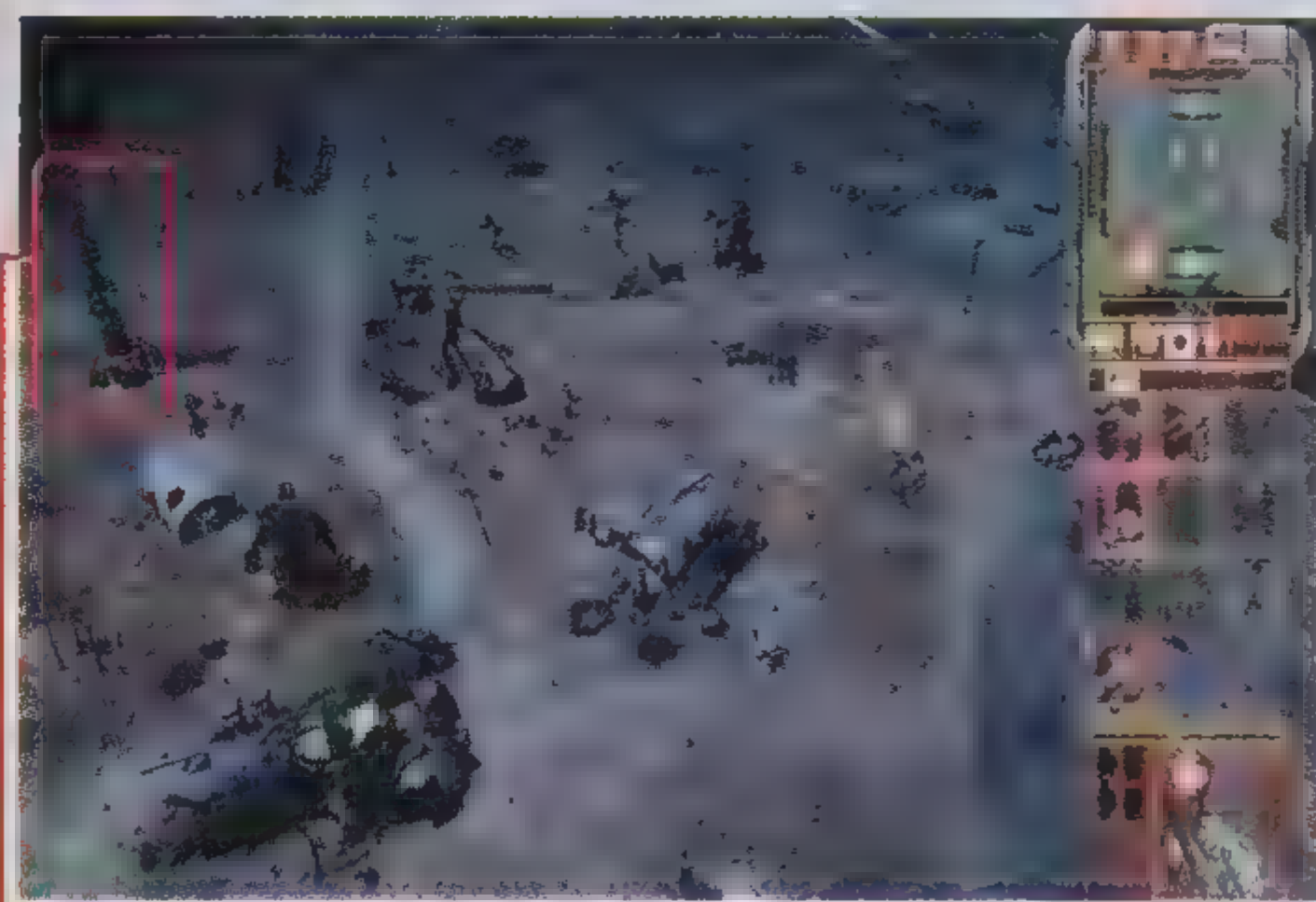
1 Oddział Czarnej Dłoni zaskoczony na otwartym polu przez transporter do zwalczania piechoty chroni się w budynku. Udaje im się dzięki temu uniknąć pewnej śmierci.



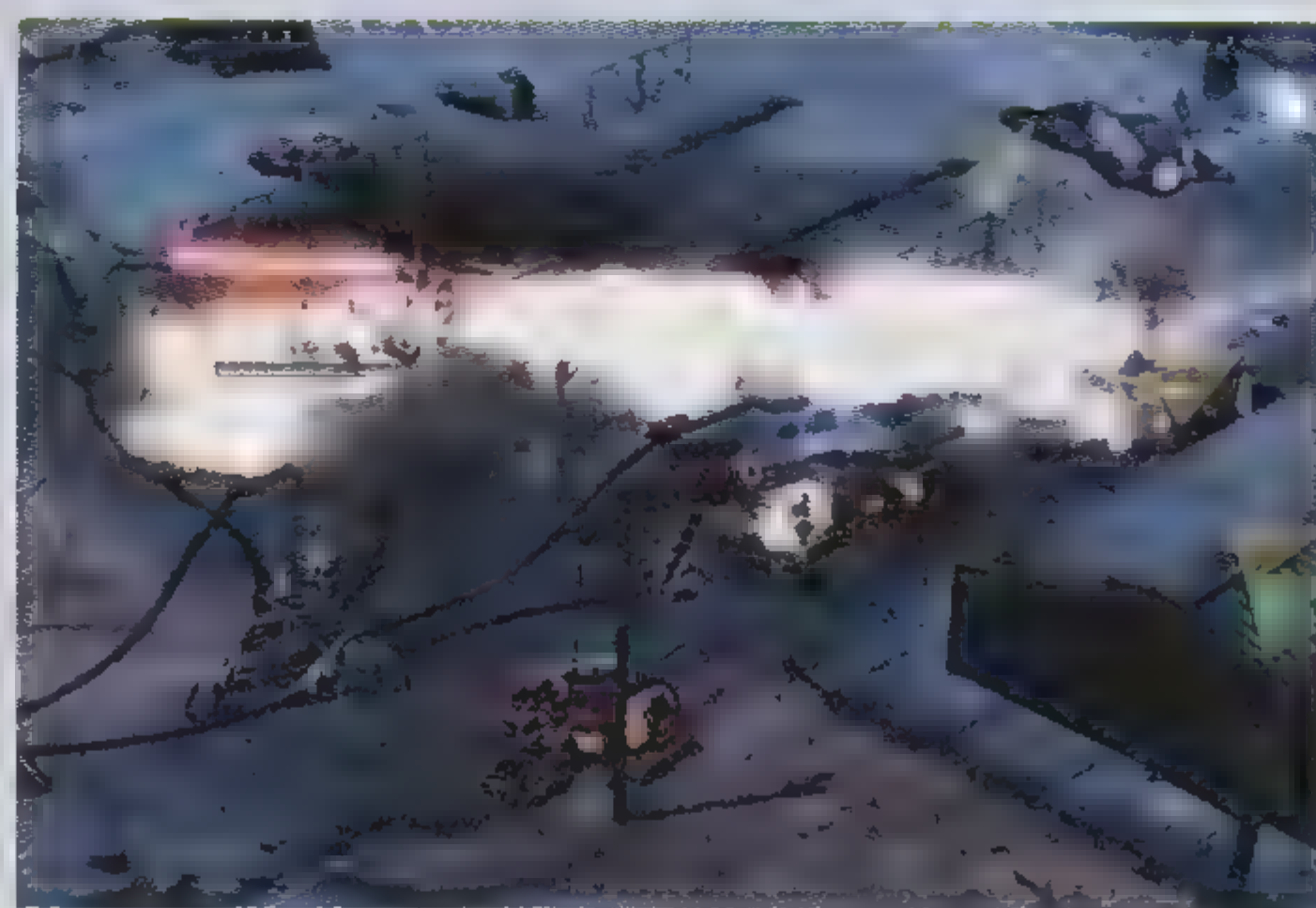
2 Ale nawet spece od zdobywania budynków mogą wpaść w pułapkę. Czarna Dłoń nie ma szans, gdy atakują ją **jednostki do zwalczania piechoty w budynkach**. Trzeba było wyjść wcześniej!

PRZECHODZIMY CZTERY OSTATNIE MISJE GRY

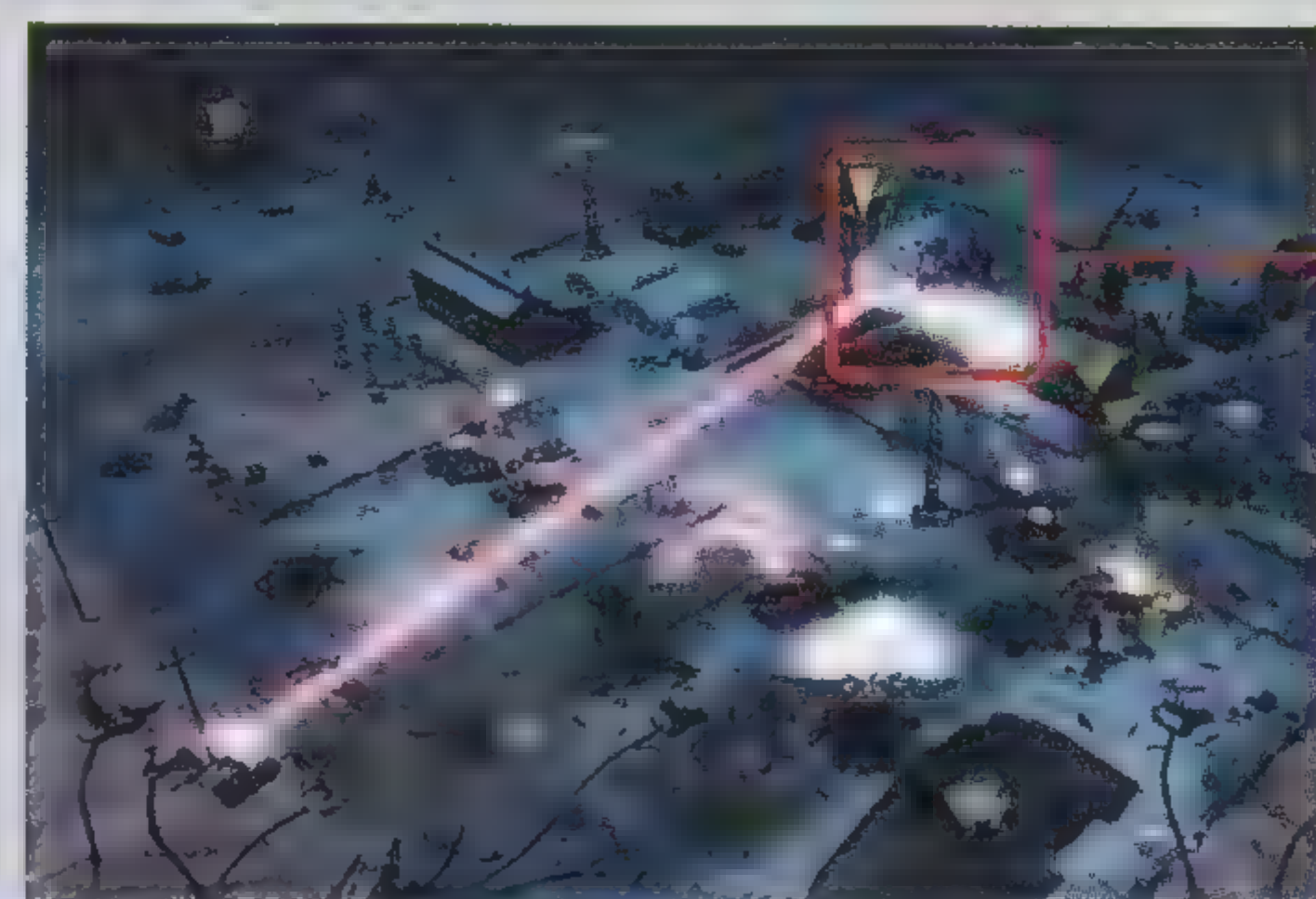
Misja 10 – odpiękanie ataków w scrinów i szykowanie bombowych niespodzianek



1 Zapewniamy inżynierem dopływ tyberium ♦, budujemy fabrykę broni i rozbudowujemy obronę od północy i północnego wschodu. Początkowo to stamtąd będą nadchodzić ataki.

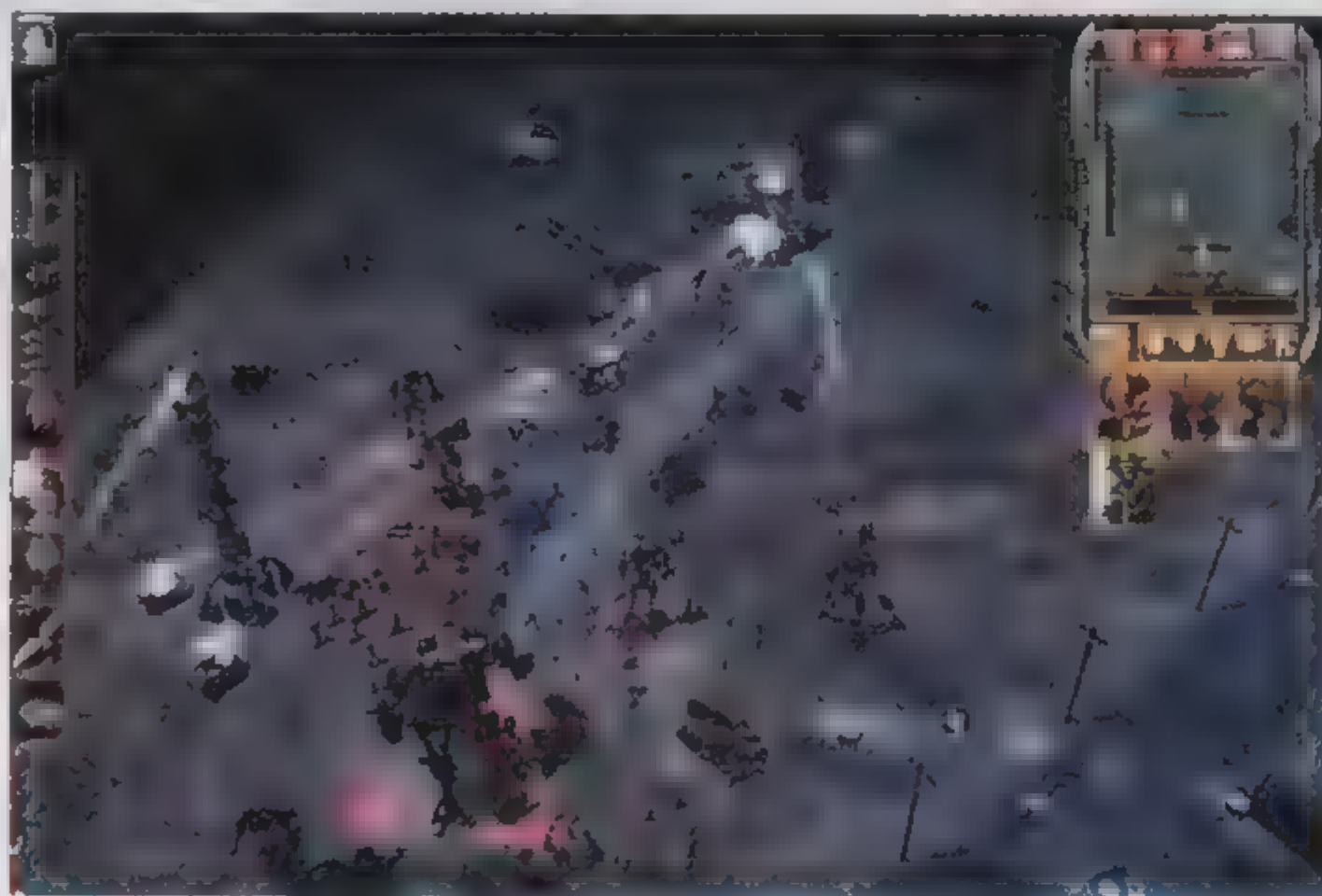


2 Nie zajmujemy budynków, bo szybko zostaną zniszczone i pozabawimy się osłony. Za to **inwestujemy w broń przeciwlotniczą**, bo na początku przeżyjemy sporo nalołów.



3 Po pewnym czasie nadciąga najpotężniejszy pojazd scrinów ♦ w towarzystwie innych jednostek. Rzucamy do walki wszystkie rezerwy, które zgromadziliśmy.

4 Po zniszczeniu jednej bazy na środku bombą atomową i przeniesieniu reszty baz na przeciwległy koniec mapy zbieramy całą armię i jedziemy na północ. Przed atakiem **zmniejszamy obronę bombą atomową**.



5 Posuwamy się wzdłuż krawędzi mapy na wschód. Trafiamy na bazę oraz dwa statki konstrukcyjne ♦, ale nie napotykamy tu większego oporu. Po rozbiciu tych dwóch budowli kończymy scenariusz zwycięstwem.



Misja 11 – doświadczenie zdobyte w obronie procentuje podczas szturmów



1 Budujemy lekkie pojazdy i jak najszybciej rzucamy je do ataku na MCV ♦, aby przerwać jego pochód do przystani. Przy pierwszym trafieniu MCV rozkłada się, tworząc w tym miejscu załazek bazy wroga.



2 U wylotu wąwozu stawiamy obronę, na początku dynamiczną, a później też statyczną w postaci wież. Zwracamy uwagę, by mieć **jednostki przeciwlotnicze**, bo z początku naloły są dość ciężkie, by napsuć nam krwi.



3 Z czasem sytuacja stabilizuje się i wlot do wąwozu staje się szkołą wielu naszych oddziałów. I dobrze, w końcu będziemy musieli odeprzeć najazd MARV ♦. Poza rzadkimi wyjątkami granica broni się bez naszego udziału.



4 Zgodnie z celem dodatkowym przeprowadzamy atak za pomocą rdzenia tyberium. **Im większe złożo, tym większe zniszczenia** ponoszą budynki znajdujące się na jego obrzeżu.



5 Odkupiciel zdobył **maksymalne doświadczenie**, broniąc wjazdu do bazy. Z zespołem rakietowym bojowników i Czarnych Dłoni przeciwlotnictwu i piechocie jest nie do zatrzymania.

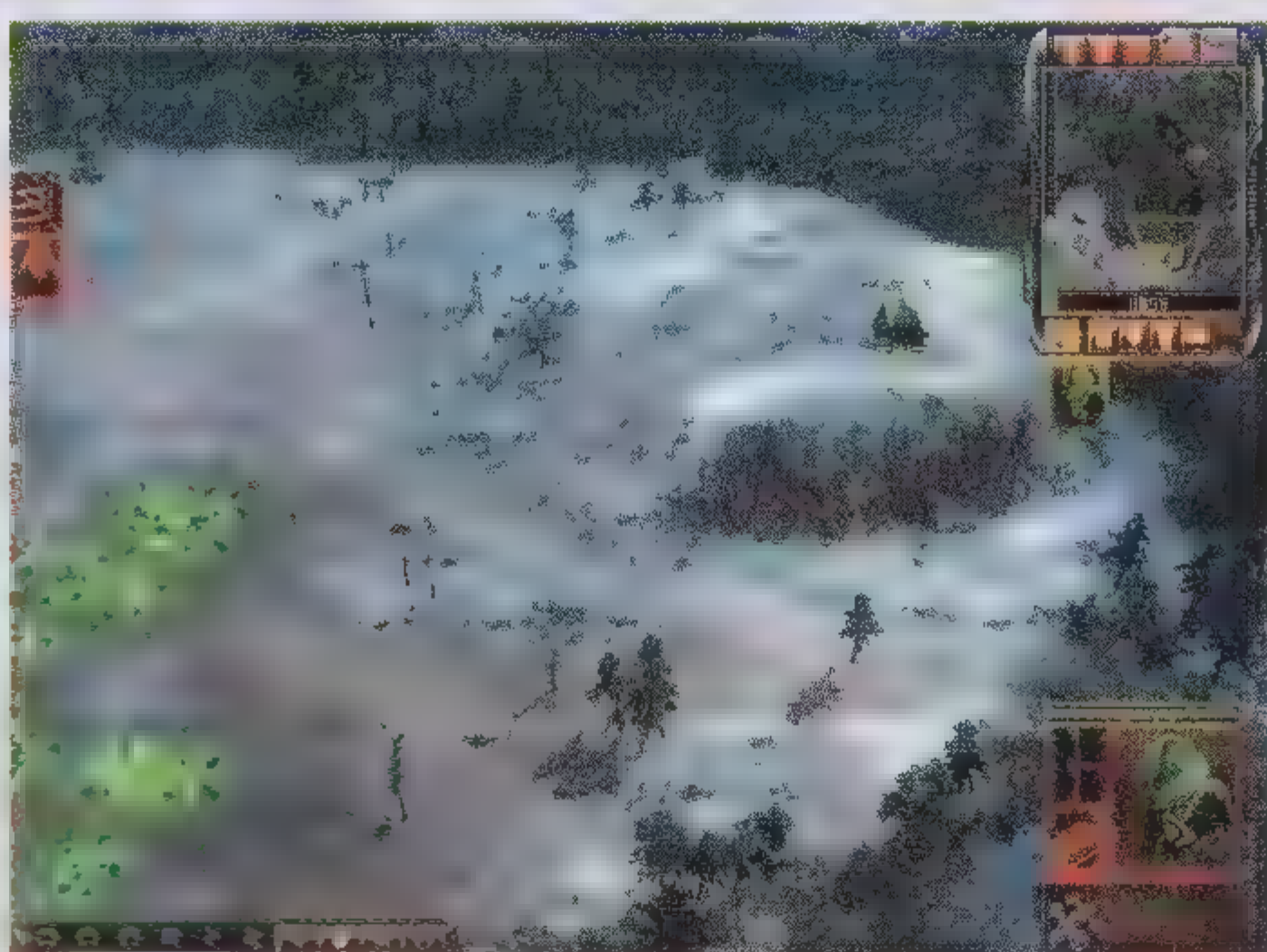


6 Czyścimy mapę z wojsk GDI i **Odkupicielem zamykamy przesmyk na północy**. Zajmujemy inżynierem cel misji i wysyłamy MCV z eskortą jednostek p-łot do punktu ewakuacyjnego.

Misja 12 - chwala wojskom inżynieryjnym, bez nich nie da się wygrać



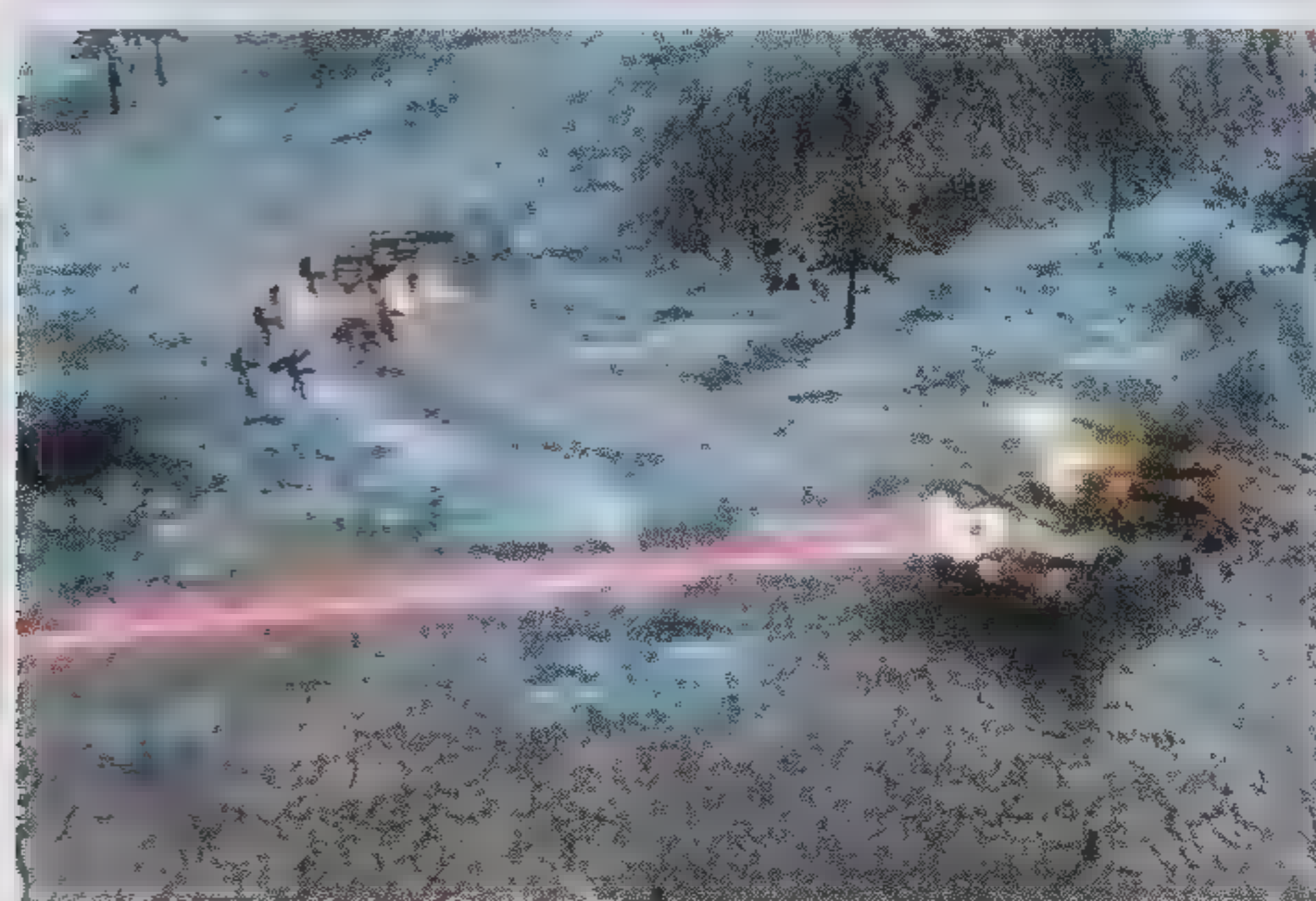
1 Od początku produkujemy inżynierów. Zajmujemy nimi rafinerie na wschodzie i północy oraz punkty celu. Rozbudowujemy bazę i produkujemy dużo lekkich jednostek.



2 Baza wroga jest na środku. Jego patrole pilnują okolicy. Wysyłamy inżyniera do punktu 2, ale **nie staramy się zająć rafinerii 2**, bo przeciwnik ją odbije. Lepiej ją zniszczyć.



3 Wysyłamy inżyniera wzdłuż lewej krawędzi, by zajął budowlę, a drugiego powietrzem wzdłuż prawej. Na wysokości wyjścia odbijamy w lewo do punktu. Innym zajmujemy rafinerię.

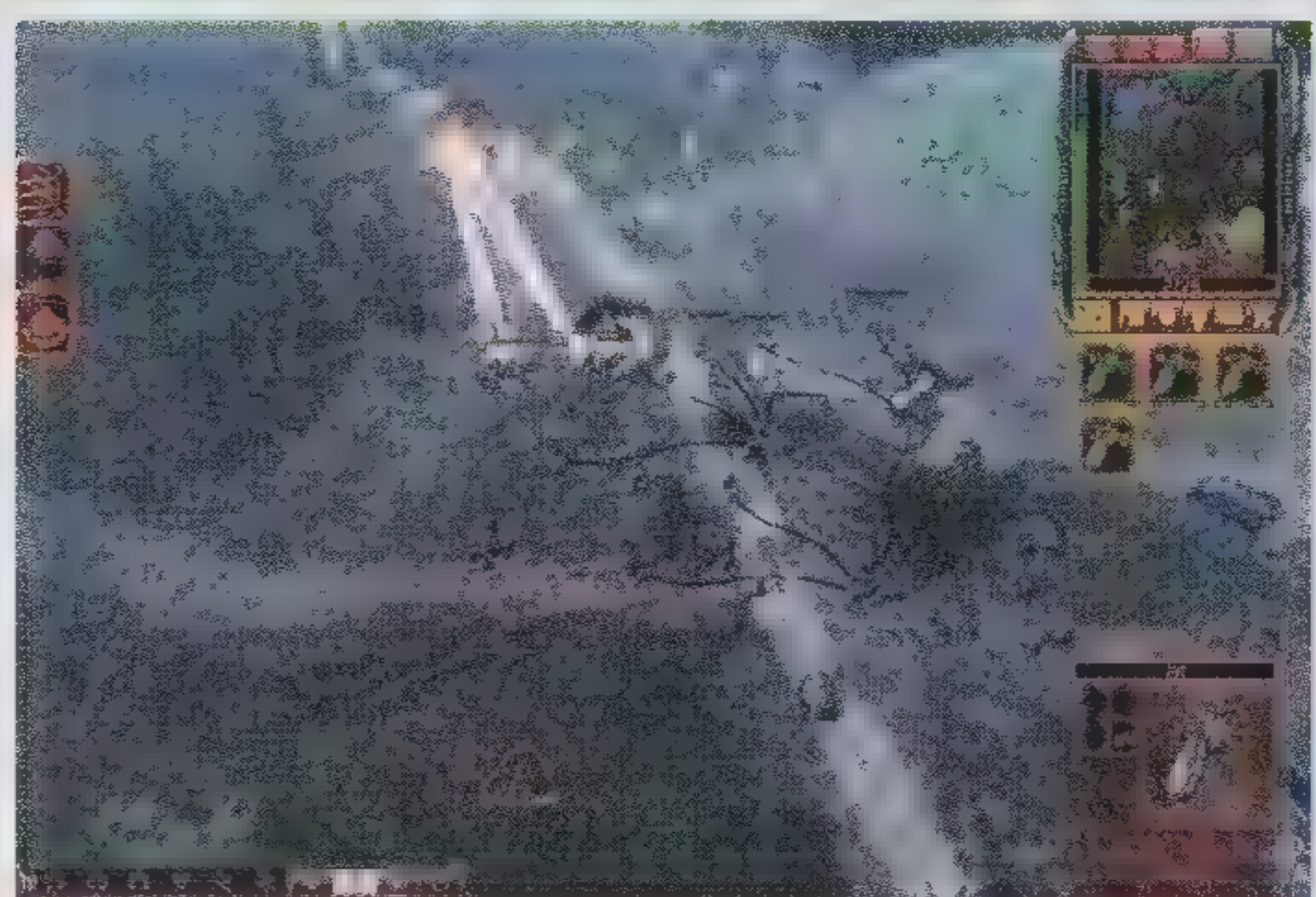


4 Przystępujemy teraz do organizowania obrony miejsc, o których dowiedziało się GDI, czekając na powstanie wybrańców Kane'a. Kolejne ataki są przeprowadzane niewielkimi grupami, które z łatwością odpieramy.

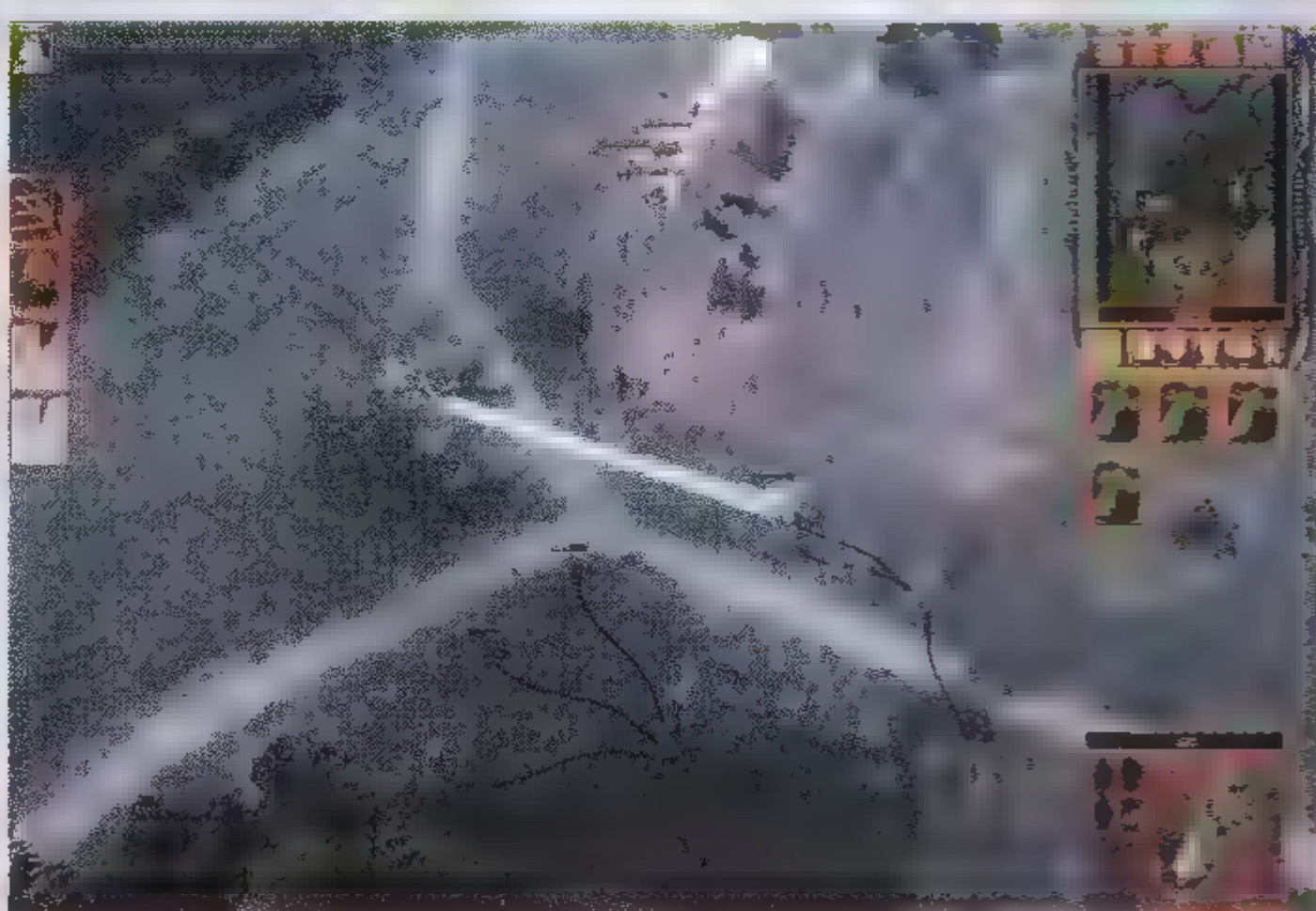


5 Kiedy upływa wyznaczony czas, w bazie wroga pojawiają się Wybrańcy Kane'a. Niszczą oni wszystko, czego się tkną. Możemy jedynie podziwiać ich dzieło zniszczenia, bowiem nie mamy tego wojska pod komendą.

Misja 13 - ostateczna rozgrywka, Tacitus na łopatkach!



1 Budujemy mieszane wieżyczki obronne na północy tak, by ryglowały dostęp do złóż tyberium, których używamy. Wzmacniamy je **niezwłocznie śmigłowcami i mechami**. Atakuje nas lotnictwo, mechy i piechota rakietowa, a artyleria przeciwlotnicza poluje na nasze helikoptery.



2 W wąwozie na zachodzie budujemy system obrony **wspomagany przez lotny patrol śmigłowców** reagujący w razie niebezpieczeństwa. Za naszymi liniami obrony w stronę bazy leżą trzy rafinerie i magazyn tyberium, które obsadzamy inżynierami.



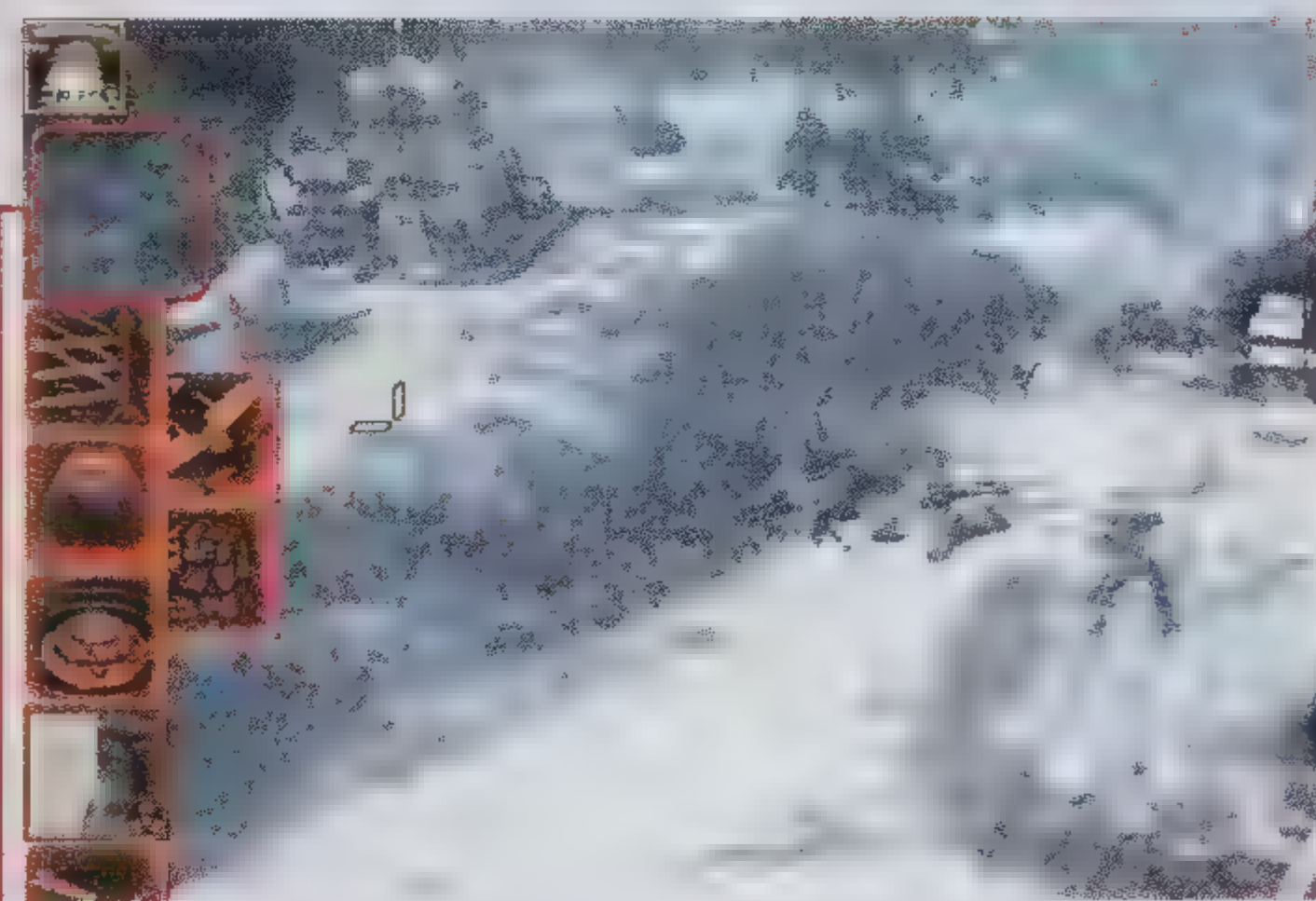
3 Wykonujemy pierwsze zadanie dodatkowe polegające na eliminacji elektrowni. Te na zachodzie likwidujemy bombą atomową, te na wschodzie - dwoma nalotami bombowców Vertigo. Trzeci wykonujemy, by pozbyć się artylerii przeciwlotniczej z wyspy.



4 Chociaż pozbawione obrony centra są łatwym łupem, nie zatrzymujemy się, aby je zajmować. Niszczymy za to artylerię i wyjścia przeciwnika w ramach zabezpieczenia sobie tyłów. Wysyłamy inżynierów, aby zajmowali kolejne rafinerie. Budujemy silosy na surowiec oraz jednostki wojskowe.



5 Niszczymy resztki bazy wroga w kotlinie i wznosimy tam własną bazę z fabryką broni, koszarami i serwisem lotnictwa. We wskazanych miejscach budujemy linię obrony. Dopiero po wyremontowaniu pojazdów i ukończeniu linii obrony zajmujemy centra sterowania, odsłaniając kolejne elementy ostatniej bazy GDI.



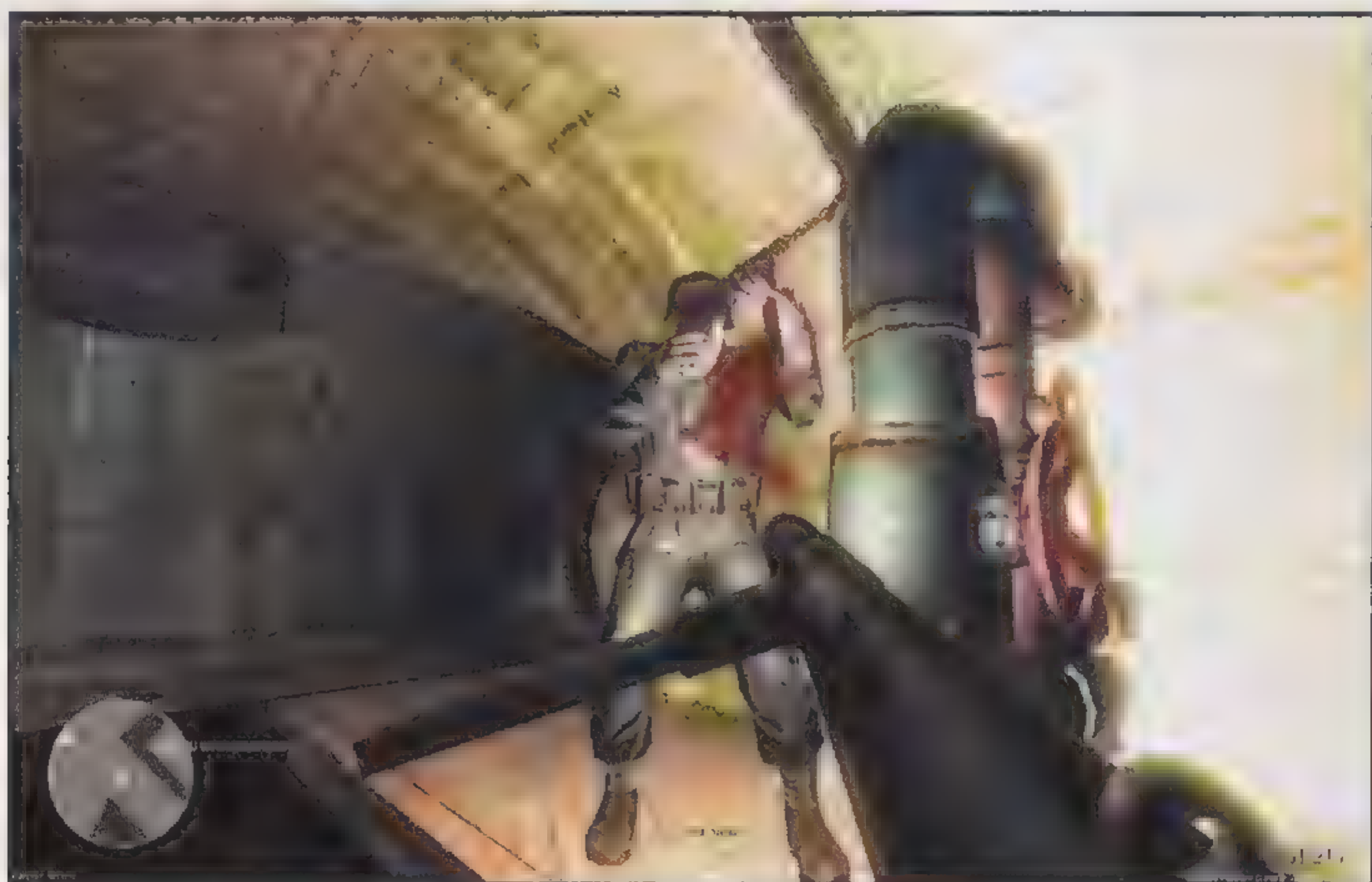
6 Żarłacz najwyższego poziomu w ilościach hurtowych likwidujemy lotnictwem. Przy samej bazie wroga uważamy z helikopterami, bo jest tam silna obrona przeciwlotnicza. Po usunięciu wszystkich jednostek wroga inżynierem zajmujemy miejsce, gdzie znajduje się Tacitus. Gratulujemy zwycięstwa!

MORTYR: OPERACJA SZTORM

- 1 Rozpoczynamy nową grę lub wczytujemy zapisaną wcześniej.
- 2 Wciskamy klawisz T i wpisujemy podane poniżej kody.

Wszystkie kody wpisujemy po naciśnięciu klawisza T

kod	działanie
poltergeist	tryb nieśmiertelności
god	niekończąca amunicja
god	wszystkie bronie
god	wszystkie bronie i niekończąca amunicja
god	przenikanie przez ściany
god	następny poziom



Po wpisaniu kodu **poltergeist** wyjście ze ściany dwa kroki od zaskoczonego Niemca nie daje mu szans na reakcję. A nawet gdyby strzelił, **god** dał nam nieśmiertelność!

IMPERIUM ROMANUM

- 1 Po uruchomieniu gry w menu głównym wpisujemy kod **challhi-story**, aby odblokować wszystkie historyczne miasta.
- 2 Po rozpoczęciu gry w dowolnym momencie wpisujemy jeden z poniższych kodów i od razu widzimy jego efekt.

Kody wpisujemy po odblokowaniu ich w menu głównym kodem **challhi-story**

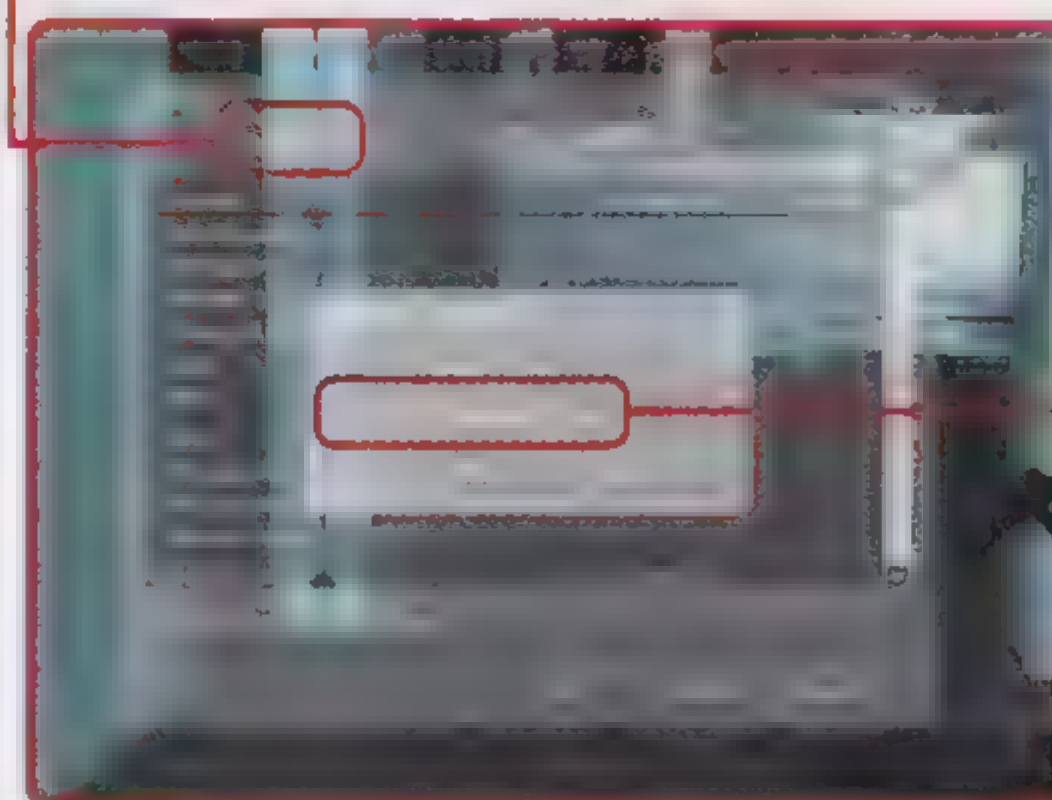
kod	działanie
challhi-story	wygrana w scenariuszu
challhi-story	darmowe budowanie
challhi-story	nie ma zagrożenia pożarem
challhi-story	wybucho pożar
challhi-story	pożar zostaje ugaszony
challhi-story	nie ma zagrożenia plagą
challhi-story	mieszkańcy nie wywołują zamieszek
challhi-story	w mieście nie ma przestępców
challhi-story	dostajemy po 1000 każdego towaru
challhi-story	znika jedzenie z magazynów
challhi-story	barbarzyńcy nie atakują nas
challhi-story	barbarzyńcy natychmiast nas atakują



Pożar wywołujemy kodem **chstartfire**, a kiedy zbiegają się trybuni z wiadrami wody, kod **chstopfire** powoduje, że ogień gaśnie równie szybko jak przed chwilą wybuchł

PORTAL

- 1 Uruchamiamy grę za pośrednictwem Steama albo klikając na jej skrót na pulpicie.
- 2 Wchodzimy do menu ustawień gry, gdzie klikamy na **Ustawienia**, po czym zaznaczamy opcję **Konsola**, dzięki czemu będziemy mogli teraz wywoływać okno konsoli.
- 3 Naciskając klawisz ~ (obok 1), włączamy konsolę. Wpisujemy w nią kod **sv_cheats 1**, co odblokuje korzystanie z kodów.
- 4 Korzystamy z kodów z poniższej tabelki, każdy zatwierdzając Enterem. Drugie wprowadzenie kodu wyłącza jego działanie.

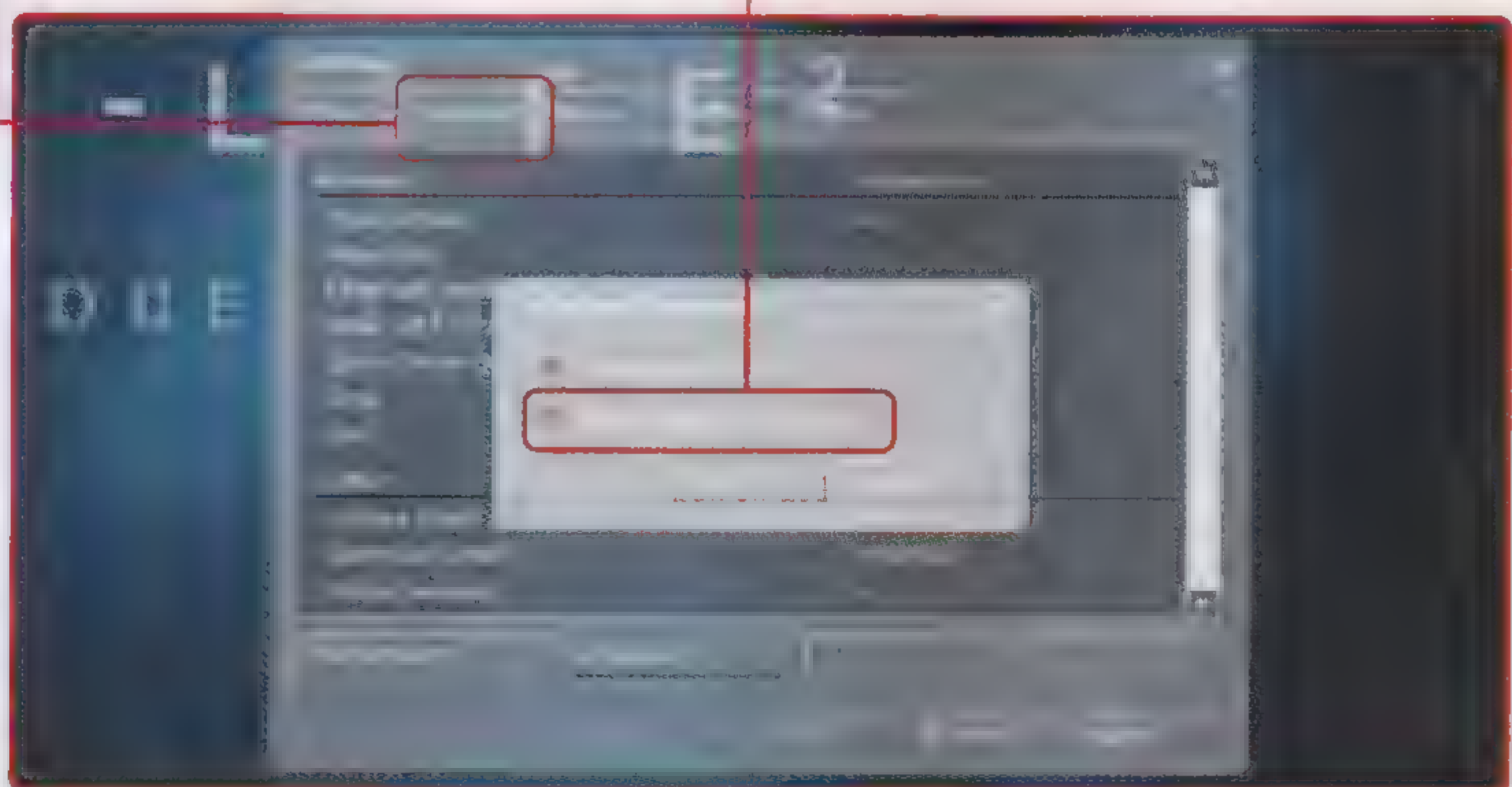


Tajne kody wprowadzamy w okno konsoli wywołane klawiszem ~

kod	działanie
sv_cheats 1	ustawia kamerę za postacią
sv_cheats 1	przywraca domyślne ustawienie kamery
sv_cheats 1	pojawia się przed nami metalowa skrzynka
sv_cheats 1	strzał kulą energii (przydatne w zagadkach)
sv_cheats 1	nietykalność
sv_cheats 1	przelatywanie przez ściany, nie działa grawitacja
sv_cheats 1	można stawiać portale na każdej powierzchni

HALF-LIFE 2: EPISODE ONE oraz EPISODE TWO

- 1 Uruchamiamy grę za pośrednictwem Steama albo klikając na jej skrót na pulpicie.
- 2 Wchodzimy do menu ustawień, gdzie klikamy na **Ustawienia**, a następnie zaznaczamy opcję **Konsola**, dzięki czemu będziemy teraz mogli wywoływać okno konsoli.
- 3 Naciskamy klawisz ~ (obok 1), włączając konsolę. Wpisujemy w nią kod **sv_cheats 1**, co odblokuje korzystanie z kodów.
- 4 Korzystamy z kodów z poniższej tabelki, każdy zatwierdzając Enterem. Drugie wprowadzenie kodu wyłącza jego działanie.



Tajne kody wprowadzamy w okno konsoli wywołane klawiszem ~

kod	działanie
sv_cheats 1	wszystkie karabiny, dodatkowa amunicja
sv_cheats 1	wrogowie nas ignorują
sv_cheats 1	giną wszystkie postacie na poziomie (uwaga, dotyczy to także tych, z którymi na przykład trzeba pogadać!)
sv_cheats 1	pojawia się jeep
sv_cheats 1	pojawia się poduszkiowiec
sv_cheats 1	nieśmiertelność
sv_cheats 1	włączenie/wyłączenie przechodzenia przez ściany, włączenie/wyłączenie grawitacji

Zabawki dla dużych chłopców

tech.wp.pl



Laptopy / palmtopy / telefony / aparaty cyfrowe / hi-fi / audio /
video / nawigacja GPS / mp3 / najświeższe informacje ze świata
najnowszych technologii / opisy / zdjęcia / komentarze / itp. itd.
Wejdź na tech.wp.pl i bądź na bieżąco.



Odpowiadamy na najczęściej zadawane pytania

Assassin's Creed

? Problem walczących

Kiedy osacza mnie kilku strażników naraz, nie jestem w stanie ich pokonać - nie rozumiem, na jakiej zasadzie robi się kontry i kombinacje, trening jakoś skończyłem, ale teraz mi nie idzie zupełnie.

➔ Kluczowe jest odpowiednie wyczucie rytmu. Podczas kombinacji musisz wciskać klawisz ataku dokładnie w tym momencie, w którym ostrze Altaira uderza w miecz przeciwnika. Po kilku blokach Twój bohater wykona efektowną egzekucję albo przynajmniej odepchnie lub przewróci przeciwnika. Kontra też jest związana z wyczuciem czasu: trzeba trzymać blok i naciskać atak dokładnie w tym momencie, w którym ostrze wroga uderza w Twoje.

? Alpinista amator

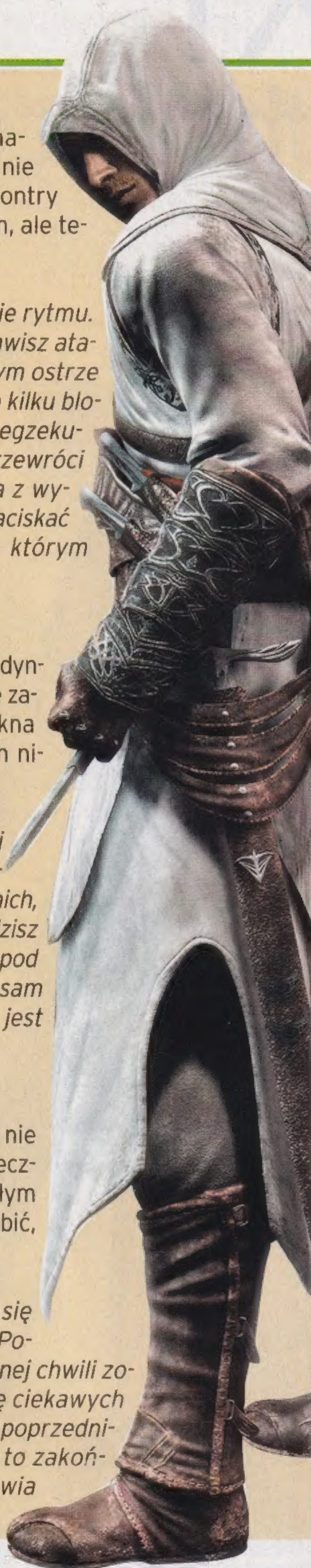
Zdobyłem chyba wszystkie najwyższe budynki, ale na katedrę w Akce nawet nie mogę zacząć wchodzić. Wprawdzie wszystkie okna mają kraty, ale potem nie da się z nich nigdzie przeskoczyć!

➔ Zainteresuj się podporami głównej nawy, czyli słupami stojącymi wokół katedry. Wspinasz się najpierw na jeden z nich, potem obchodzisz go naokoło, przechodzisz na dach, a potem już z górki. To znaczy pod górkę, bo trzeba się wspiąć jeszcze na sam szczyt i przysiąść na krzyżu. Ale widok jest oszalałający!

? Zakończenie z innej bajki

Skończyłem (chyba?) grę, ale zupełnie nie rozumiem, o co w niej chodziło. Po ostatecznym zabójstwie łażę Desmondem po całym laboratorium, ale nie wiem, co mam zrobić, wszyscy wyszli...

➔ Od tego momentu odblokowuje Ci się umiejętność włączania orlego wzroku. Po oglądaj sobie całe laboratorium, w pewnej chwili zobaczysz napisy końcowe, a także masę ciekawych malunków wykonanych przez Twojego poprzednika. A także być może kogoś jeszcze... to zakończenie jest enigmatyczne, ale pozostawia fajną furtkę do następnej części!



Jeśli masz problem z przejściem czegoś, gra wciąż wieszka się w jednym momencie albo po prostu masz pytanie, napisz do nas albo wejdź na Gorącą Linie na www.ks gry.pl

Frontlines: Fuel of War

? Jak przeczołgać czołgi

W drugiej misji nie mogę odeprzeć ataku czołgów na zajęty posterunek: gdy wyjeżdżam swoim pojazdem, dostaję trzy strzały i jest po mnie.

➔ Lepiej biegać z bazooką w garści i strzelać ze wzgórza: nim czołg Cię namierzy, zdążysz odpalić rakietę i tak powolutku zmiekniesz wszystkie maszyny. Nie zapomnij potem wziąć czołgu, dalej jest dość nieprzyjemnie.

? Wyszadzanie wybiórcze

Czasem daje się wysadzić mur albo ścianę budynku strzałem z granatnika albo czołgu, a czasem nie, od czego zależy, czy da się coś rozwalić?

➔ Niestety zależy to tylko od tego, czy twórcy to zaplanowali. Niektóre ściany daje się wysadzić dla efektu, inne pozostają niewzruszone.

Portal

? Pałacy kłopot

Jestem chyba na końcu gry, jadę na platformie w płomieniu i ginę, ale nie ma żadnego sensownego zakończenia - da się tutaj coś zrobić?

➔ Do końca jeszcze daleko. Gdy wjeżdżasz do spalarni, widać nad nią balkon - trać tam portalem, a drugi postaw na bocznej ścianie, możliwie blisko wody.

? Ostatnia przeszkoda

Walczę z ostatnim bossem, ale nie wiem, co zrobić po tym, jak trafiam go rakieta dzięki portalom. Nie zdążam odnieść oka na czas do spalarki!

➔ Połóż oko tak, by dało się pod nim postawić portal, otworzyć spalarkę ze stróżówki i gazem postawić portal nad nią i pod okiem.

? Wyzywające wyzwania

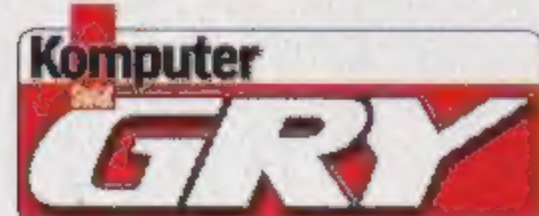
Skończyłem grę i zacząłem wyzwania, ale nie jestem w stanie poradzić sobie ze zmienionymi wersjami poziomów! Pomóżcie!

➔ Wpisz w wyszukiwarkę na youtube.com hasło „Portal challenge”.

Sprostowanie

Firma Cenega Poland zauważyła, iż w naszym teście reedycji gry Resident Evil 4 niesłusznie pastwimy się nad brakiem litery O w wyrazie ODEPCHNIJ pojawiającym się podczas szarpanin z bossami. Rzeczywiście, litery O nie ma tylko na łapanych przez nas obrazkach, w trakcie gry zamiast błędnie dpychać, poprawnie odpychamy. Za pomyłkę serdecznie przepraszamy.

Stopka redakcyjna



od 1999 roku

Adres redakcji: ul. Domaniewska 52
Trinity Park I, 02-672 Warszawa
Kontakt z czytelnikami:
tel. 0 22 232 09 00
www.ks gry.pl
gry@komputerswiat.pl
Dyrektor wydawniczy:
Aleksy Uchański
Redaktor naczelny:
Krzysztof Papliński

Zastępca redaktora naczelnego:

Jakub Kowalski
Redaktor: Wiktor Cegła
Sekretarz redakcji: Wojciech Setlak
Redaktorzy graficzni:
Marcin Perłowski (szef studia DTP)
Marta Stanisławczyk
Redaktor płyty DVD:
Piotr Wojtania
Zespół: Michał J. Adamczak,
Paweł Chmielowiec,
Bartłomiej Kossakowski,
Dariusz Michalski, Jan Milewski,
Mateusz Ożyński, Barnaba Siegel,
Tadeusz Zieliński
Redaktor techniczny wydania:
Maciej Kunda
Korekta: Maria Lipszyc

axel springer

od 1994 roku

Wydawca:
Axel Springer Polska Sp. z o.o.
członek Izby Wydawców Prasy
i Związku Kontroli Dystrybucji Prasy
www.axel.springer.pl
asp@axel.springer.pl
Adres: 02-672 Warszawa
ul. Domaniewska 52
Recepcja tel. 0 22 232 00 00
0 22 232 00 01
Prezes zarządu:
Florian Fels

Prezes honorowy:
Wiesław Podkański

Dyrektor zarządzający
ds. czasopism:
Małgorzata Barankiewicz
Dyrektor finansowy:
Edyta Sadowska
Dyrektor biura zarządu:
Michał Fijoł
Biuro Reklamy Magazynów:
Sekretariat tel. 0 22 232 01 49
fax 0 22 232 55 07
Mariusz Wąsiński (dyrektor)
Paweł Stano 0 22 232 01 20
0 500 240 318
Agnieszka Stańczuk 0 22 232 01 32
0 508 000 368

Koordynator ds. wydawniczych:
Paweł Bulwan

Promocja:
Marcin Łukiewicz tel. 0 22 232 00 57
Piotr Marczak tel. 0 22 232 00 58
Alicja Sokółowska tel. 0 22 232 00 56
ks gry.promocja@axel.springer.pl
Księgowość:
Janusz Bąk (główny księgowy)
Kolportaż:
Rafał Kamiński (dyrektor)
Produkcja: Mariusz Gajda (dyrektor)
Druk: RR Donnelley Europe, Kraków
Prenumerata i wydania archiwalne:
tel. 0 22 358 62 06
prenumerata@askontakt.pl
Reklamacje:
tel. 0 22 761 32 14, kontakt@infor.pl

Sprzedaż internetowa
wydań archiwalnych, wydań
specjalnych i prenumerata:
<http://kiosk.redakcja.pl>

Redakcja nie zwraca materiałów niezamówionych, zastrzega sobie prawo redagowania nadesłanych tekstów, nie odpowiada za treść zamieszczonych reklam i ogłoszeń.



Zabroniona jest bezumowna sprzedaż czasopisma po cenie niższej od ceny detalicznej ustalonej przez wydawcę. Sprzedaż numerów aktualnych i archiwalnych po innej cenie jest nielegalna i grozi odpowiedzialnością karną.

GRY JAVA NR 7928

WAP.JAVA.WAPSTER.PL!!!



JV2058LT7



JV1996LT7



JV2043LT7



JV2064LT7



JV1843LT7



JV1938LT7



JV2069LT7



JV2022LT7



JV1816LT7



JV1895LT7



JV2019LT7



JV2065LT7



JV1939LT7



JV2060LT7



JV2044LT7



JV2063LT7



JV1837LT7



JV2056LT7



JV1936LT7



JV2061LT7



JV1911LT7



JV1896LT7



JV2055LT7



JV2023LT7



JV2021LT7



JV2054LT7



JV1979LT7



JV1899LT7



JV1975LT7



JV1973LT7



JV1708LT7



JV2004LT7



JV1948LT7



JV2070LT7



JV2062LT7



JV2071LT7

UWAGA: PRZED ZAKUPEM UPEWNIJ SIĘ, ŻE GRA ZADZIAŁA NA TWOIM TELEFONIE. WEJDŹ W PRZEGLĄDARKĘ WAP W TELEFONIE, WPISZ ADRES: WAP.JAVA.WAPSTER.PL, POŁĄCZ SIĘ Z NIM I POSTĘPUJ WEDŁUG INSTRUKCJI. MOŻESZ TEŻ WYSŁAĆ SMS NA NUMER 7128 (1,22 PLN z VAT), W TREŚCI WPISZ NUMER GRY (NP. JV1458LT7) - DOSTANIESZ OD NAS INFORMACJĘ, NA JAKIE MODELE TELEFONÓW, DZIAŁA DANA GRA. ABY POBRAĆ GRE: WYŚLIJ SMS NA NUMER 7928, W TREŚCI WPISZ NUMER GRY (NP. JV1458LT7) (NAJPIERW SPRAWDŹ, CZY TA GRA JEST PRZEZNACZONA NA TWÓJ MODEL TELEFONU). W ODPOWIEDZI OTRZYMASZ ZAKŁADKĘ WAP, Z KTÓRĄ NALEŻY SIĘ POŁĄCZYĆ I POBRAĆ GRĘ. ABY WYSŁAĆ GRĘ INNEJ OSOBE W TREŚCI WPISZ NUMER TELEFONU ADRESATA: NUMER GRY (NP. +4860X600600:JV1458LT7).

TAPETY NR 7428



B3449317LT7



B3444127LT7



B3429806LT7



B3435738LT7



B3417404LT7



B3447711LT7



B3440123LT7



B3429945LT7



B3449317LT7



B3444426LT7



B3441090LT7



B3441104LT7



B3399089LT7



B3433612LT7



B3432288LT7



B3450105LT7



B3449311LT7



B3450028LT7



B3446351LT7



B3440675LT7



B3437064LT7



B3423358LT7



B3433712LT7



B3450105LT7



B3449311LT7



B3450028LT7



B3446351LT7



B3440675LT7



B3437064LT7



B3423358LT7



B3433712LT7



B3450105LT7

WYŚLIJ SMS NA NUMER 7428, W TREŚCI WPISZ NUMER TAPETY (NP. B2676271LT7), W ODPOWIEDZI OTRZYMASZ ZAKŁADKĘ WAP, Z KTÓRĄ NALEŻY SIĘ POŁĄCZYĆ I POBRAĆ TAPETĘ. ABY WYSŁAĆ TAPETĘ INNEJ OSOBE W TREŚCI WPISZ NUMER TELEFONU ADRESATA: NUMER TAPETY (NP. +4860X600600:B2676271LT7).

FILMY NR 7428



MV3440848LT7



MV3414539LT7



MV3447702LT7



MV3427422LT7



MV3386794LT7



MV3386785LT7



MV3415020LT7



MV3438968LT7



MV3427417LT7



MV3414539LT7



MV3447702LT7



MV3447649LT7



MV3438967LT7



MV3386794LT7



MV3427429LT7



MV3267811LT7



MV3427440LT7



MV3447649LT7



MV3438967LT7



MV3386794LT7



MV3427429LT7



MV3267811LT7



MV3427440LT7

WYŚLIJ SMS NA NUMER 7428, W TREŚCI WPISZ NUMER FILMU (NP. MV1682004LT7), W ODPOWIEDZI OTRZYMASZ ZAKŁADKĘ WAP, Z KTÓRĄ NALEŻY SIĘ POŁĄCZYĆ I POBRAĆ FILM. ABY WYSŁAĆ FILM INNEJ OSOBE W TREŚCI WPISZ NUMER TELEFONU ADRESATA: NUMER FILMU (NP. +4860X600600:MV1682004LT7).

REKLAMACJE DO SERWISU WAPSTER MOŻNA ZGŁASZAĆ W DNI ROBOCZE OD 9:00 DO 17:00 POD NUMEREM (22) 331 93 38 LUB WYSYŁAJĄC SMS O TREŚCI: POMOC TREŚĆ PYTANIA (NP. POMOC NIE DZIAŁA GRA, MAM NOKIE 4500), NA NUMER 7128, LUB MAILEM NA ADRES: WAPSTER@WAPSTER.PL. KOSZT WYSYŁANIA SMS-A TO: NUMER 7128: 1 PLN (1,22 Z VAT), NUMER 7228: 2 PLN (2,44 Z VAT), NUMER 7254: 2 PLN (2,44 Z VAT), NUMER 7428: 4 PLN (4,88 Z VAT), NUMER 7928: 9 PLN (10,98 Z VAT). USŁUGA DOSTĘPNA W SIECIACH ERA, PLUS, ORANGE, HEYAH, SAMI SWOI, PLAY. KOSZT POŁĄCZENIA Z NUMERAMI: 7128 TO 1 PLN /MIN (1,22 PLN/MIN Z VAT). REGULAMIN USŁUG NA WWW.WAPSTER.PL. USŁUGA DLA CT CREATIVE TEAM S.A. TECHNICZNIE WYKONUJE VIA ENTERTAINMENT SP. Z O O UL. CHAŁUBIŃSKIEGO 8, 00-613 WARSZAWA. WSZELKIE PRAWA ZASTRZEŻONE.

DARMOWE KATALOGI!!!
WYŚLIJ SMS NA NUMER 2800 A W TREŚCI WPISZ:
K1 - GRY JAVA
K3 - TAPETY
K13 - TELEDYSKI
K5 - DZWONKI
KATALOG - OGÓLNY



WapSter.pl

WAPSTER

STILL

JV2024LT7

JEŚLI CHCESZ WIEDZIEĆ JAKIE GADGETY MOŻESZ SCIAĞNAĆ NA SWÓJ TELEFON, WYŚLIJ SMS-A NA NUMER 7128. W TREŚCI WPISZ CO JAKA MODEL SWOJEGO TELEFONU - KONIECZNIE W TEJ KOLEJNOŚCI (NP. CO NOKIA 3310).



JV2071LT7

DO DZWONKA GRATIS MMS Z TEKSTEM PIOSENKI

DZWONKI

REAL NR 7428

POLI NR 7428

50 Cent & J. Timberlake, Ayo Technology
Alex C., Du Hast Den Schönsten...
Code Red, 18
Crazy loop, Crazy loop (Mm ma ma)
Dj Ramo & Goshia A. You Can Dance
Jak Anioła głos
Jożin z bazin
One Republic, Stop and Stare
Rihanna, Don't Stop The Music
Timbaland, Apologize
50 cent ft Akon, I'll Still Kill
Alex C feat Yass, Doktorspiele
Arash & Shaggy, Donya
Bleeding Love
Botten Anna
Cascadia, What Hurts The Most
Cliver, Zaufaj mi (Kaniukuły po polsku)
Code Red, Kaniukuły
Jecylyl & Hyde, Freefall
Natalia Karpa, Kalyne
Now You're Gone
Pokaż na co Cię stać
September, Until I Die
Timbaland/Hilton/Scherzinger, Scream
Velvet, Chemistry
Weekend, Kalyne (wersja polska)
Anarchia (z serialu 39 i pol)
Boys, Jesteś Szalona
Liber, Czysta gra
Nie kłam że kochasz mnie
Papaya Dance
Stachurski, Jedwab
Uderz w puchara
4 minutes
Break The Ice
Brother oh Brother
E-Type, True Believer
Flo Rida & Timbaland, Elevator
Ida Corr, Let Me Think About It
M. Pokora & Timbaland, Dangerous
Scooter, The question is what...
Film: Desperado
Film: Ojciec chrzestny
Film: Piraci z Karaibów
Film: Rocky III: Eye Of The Tiger

RM3330719LT7
RM3407725LT7
RM3432142LT7
RM3373623LT7
RM3425813LT7
RM3380616LT7
RM3411172LT7
RM3430242LT7
RM3330743LT7
RM3367407LT7
RM3417785LT7
RM3428672LT7
RM3445959LT7
RM3416876LT7
RM3045393LT7
RM3410090LT7
RM3294506LT7
RM3239353LT7
RM3292966LT7
RM3400895LT7
RM3416877LT7
RM3377848LT7
RM3410097LT7
RM3417784LT7
RM3435190LT7
RM3418820LT7
RM3448789LT7
RM3293620LT7
RM3211723LT7
RM3448792LT7
RM3439992LT7
RM3430241LT7
RM3416886LT7
RM3449418LT7
RM3449416LT7
RM3389091LT7
RM3446990LT7
RM3445960LT7
RM3371149LT7
RM3445961LT7
RM3373626LT7
RM3075212LT7
RM2576872LT7
RM3025790LT7
RM2730308LT7

PT3352008LT7
PT3388473LT7
PT3432128LT7
PT3380502LT7
PT3425382LT7
PT3384742LT7
PT3411162LT7
PT3430233LT7
PT3334027LT7
PT3366765LT7
PT3425379LT7
PT3428636LT7
PT3444787LT7
PT3404776LT7
PT3402709LT7
PT3414388LT7
PT3294529LT7
PT3183259LT7
PT3312269LT7
PT3400966LT7
PT3412044LT7
PT3365862LT7
PT3425399LT7
PT3425392LT7
PT3373591LT7
PT3426692LT7
PT3444047LT7
PT1483774LT7
PT3232470LT7
PT3443944LT7
PT3439368LT7
PT3430230LT7
PT3414781LT7
PT3449304LT7
PT3447133LT7
PT3388477LT7
PT3449267LT7
PT3444790LT7
PT3367740LT7
PT3445957LT7
PT3377167LT7
PT663480LT7
PT665608LT7
PT1824726LT7
PT1149683LT7

JAK POBRAĆ DZWONEK:
REAL MUSIC: WYŚLIJ SMS NA NUMER 7428, W TREŚCI WPISZ NUMER DZWONKA (NP. RM2559677LT7).
POLIFONICZNY: WYŚLIJ SMS NA NUMER 7428, W TREŚCI WPISZ NUMER DZWONKA (NP. PT2410472LT7). WYJĄTKOWO DLA SAMSUNGA (N600,N620, T100,T700,V100) ZAMIAST "PT" WPISZ "SA" (NP. SA2410472LT7).
ABY WYSŁAĆ DOWOLNY DZWONEK INNEJ OSOBE, W TREŚCI WPISZ NUMER TELEFONU ADRESATA: NUMER DZWONKA (NP. +4860X600600:PT808452LT7). ZAMAWIAJĄC POLIFONIE, LUB DZWONEK REAL MUSIC, OTRZYMASZ ZAKŁADKĘ WAP, Z KTÓRĄ NALEŻY SIĘ POŁĄCZYĆ I POBRAĆ DZWONEK.

ODGŁOSY NR 7428

Dzień Dobry (Czesio)
Dzwoni debil, dzwoni debil...
Halo! To ja, Twój telefon!
Masz nowego smska!
Mordo Ty moja! SMSa dostajes!
Odbierz Komóre! (krzyk kibiców)
Odló browar i sprawdź co pisać
Sześciu! Masz wiadomość!
Tralalala, tralala smsik... (cenzura)
Twoja kobieta Cię namierza

TT3385176LT7
TT2248348LT7
TT2248360LT7
TT3277000LT7
TT345520LT7
TT3281707LT7
TT3274881LT7
TT3416909LT7
TT3276992LT7
TT2765254LT7

WYŚLIJ SMS NA NUMER 7428, W TREŚCI WPISZ NUMER DZWONKA (NP. TT2248360LT7). W ODPOWIEDZI OTRZYMASZ ZAKŁADKĘ WAP, Z KTÓRĄ NALEŻY SIĘ POŁĄCZYĆ I POBRAĆ DZWONEK. ABY WYSŁAĆ DZWONEK INNEJ OSOBE W TREŚCI WPISZ NUMER TELEFONU ADRESATA: NUMER DZWONKA (NP. +4860X600600:TT2248360LT7).

GRA TWÓRCÓW SERII BALDU'S GATE™, NEVERVINTER NIGHTS™
ORAZ KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC™

KULTOWA GRA RPG
MISTRZÓW GATUNKU
STUDIA BIOWARE!



ZDOBYWCA
ponad
80!
NAGRÓD

„JEDNA Z TYCH GIER,
KTÓRE ZMIENIAJĄ OBLICZE GATUNKU,
A ŚWIAT CZYNIA LEPSZYM”

CD ACTION NUMER SPECJALNY 1/2008

**MASS
EFFECT**

NASZ WSZECHŚWIAT JEST W TWOICH RĘKACH.

MASSEFFECTCOM • PREMIERA CZERWIEC 2008*

18+
www.pegi.info

BIOWARE
PROFESJONALNA POLSKA WERSJA
JĘZYKOWA I DYSTRYBUCJA W POLSCE
CDPROJEKT

SOUNDS BEST ON
**Sound
BLASTER** **X-Fi**
TECHNOLOGY

PL
ANG
DWA WERSJE
JĘZYKOWE DO WYBORU

DOBRA CENA • DOBRA CENA • DOBRA CENA
129⁹⁰
ZŁOTYCH

© 2008 EA International (Studio and Publishing) Ltd. Wszystkie prawa zastrzeżone. BioWare, logo BioWare i Mass Effect są znakami handlowymi lub zarejestrowanymi znakami handlowymi EA International (Studio and Publishing) Ltd. w USA i/lub innych krajach. Wszystkie pozostałe znaki handlowe należą do ich prawnych posiadaczy.
* Gry komputerowe są wyjątkowo złożonymi produktami, a daty ich wydania zależą od wielu czynników, często leżących poza CD Projekt. Z tego względu prosimy pamiętać, że data premiery może ulec zmianie. Data premiery zostanie ostatecznie potwierdzona. Gdy polska wersja gry trafi do tłoczn.